DM 1,-
B 30 785
Das unabhängige Handelsmagazin
KW 36 4.9.1998
COMPUTEC VERLAG

MCV Markt für Computer- & Videospiele

Der Kampf ist entschieden: EA erhält den Zuschlag für die Bundesliga-Lizenz.

Seite 6

Arbeitet Funatics für Eidos an der PC-Umsetzung von Die Siedler von Catan?

Seite 5

Cendant will Softwaredivision mit Sierra, Blizzard & Co. abstoßen.

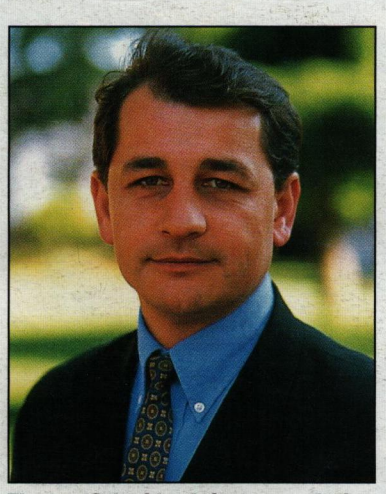
Seite 6

- Personalien S. 20
- MCV World News S. 22
- Marktdaten S. 32
- Peripherie S. 30
- Ordertips/Previews S. 34

PLUS: CeBIT HOME 98 S. 10

Kauft Infogrames Activision?

Die Verwirrung um Infogrames-Akquisitionsziele nimmt nach einem La Tribune-Bericht zu



Thomas Schmider, Infogrames: Activision nur eine unter vielen Optionen.

Lyon. Ein Bericht der französischen Zeitung La Tribune, in dem Infogrames ohne Quellenangabe unterstellt wurde, in Kürze ein Angebot für Activision vorzulegen, hat eine Welle der Spekulation um die US-Akquisitionsziele des Publishers ausgelöst. Thomas Schmider, einer der Geschäftsführer von Infogrames, war unterdessen nicht bereit, diese Darstellung zu bestätigen. Activision sei nach Schmider nur eine von vielen Firmen gewesen, die Infogrames beobachten würde. „Es ist ja allgemein bekannt, daß wir in den USA einen Akquisitionspartner suchen", gibt Schmider zu. „Da nun einige der Ziele, die wir überprüft haben, anderweitig verkauft wurden, glauben die Leute einfach, daß wir nun bald etwas tun müßten." Dennoch dürfte der französische Publisher allmählich in Zugzwang geraten: Nach Micro-Prose und Virgin ist Activision eines der wenigen noch verfügbaren Unternehmen, die zu Infogrames' strategischem Ziel der US-Markterschließung beitragen können. Infogrames plant nämlich, den Umsatzanteil außerhalb Europas von derzeit 30 Prozent des Gesamtumsatzes auf 70 Prozent zu erhöhen. „Wir haben uns selbst das Ziel gesetzt, unsere Struktur ziemlich radikal zu ändern", meint Thomas Schmider. Ein Teil dieser Strategie ist die Expansion in den USA mittels Aufbau einer eigenen Organisation oder einer Übernahme bzw. eines Joint Ventures. „Activision ist eine der Firmen, die wir uns ansehen", meint Schmider. „Aber wir beobachten jeden und berücksichtigen jede mögliche Form der Transaktion von einer Akquisition über ein Joint Venture bis hin zu einer Partnerschaft. Bis dahin verfolgen wir unsere eigene Entwicklung." *(ch)* ▮

Interplay kommt nach Deutschland

München. Der bereits seit längerem geplante Aufbau einer Deutschland-Vertretung durch Interplay startet nun ab 1. Oktober. Interplay wird bis auf weiteres in den Räumen von Acclaim in München ansässig sein. Erster Mitarbeiter ist Ingo Horn, der zuvor knapp zwei Jahre als PR Manager bei Infogrames gearbeitet hat und in gleicher Position bei dem US-Publisher einsteigt. Mittelfristig ist für Interplay Deutschland eine Kernmannschaft von fünf bis sechs Mitarbeitern geplant. Acclaim Deutschland wird unabhängig davon weiterhin die Spieletitel vertreiben. *(ch)* ▮

Best of Games gegen Gold Games 3

Der Compilation-Krieg ist ausgebrochen: EA, Virgin und Infogrames kontern mit Best of Games gegen TopWares Gold Games 3; TopWare wirft der Publisher-Allianz Scheinverhandlungen vor

Hannover. Große Koalition auf der CeBIT HOME: Electronic Arts, Virgin und Infogrames haben sich im Vorfeld der Veröffentlichung von TopWares Compilation `Gold Games 3´ (23 Spiele) zusammengeschlossen, um im Oktober die eigene Spielesammlung `Best of Games´ (15 Spiele) auf den Markt zu bringen. Damit liegt die neue Publisher-Allianz, die die Compilation zum gleichen Preis wie `Gold Games 3´ anbietet, vom Produkttiming gut drei Wochen vor dem `Gold Games´-VÖ. An Produkten fahren die drei Partner schwere Geschütze auf: U. a. enthält `Best of Games´ die Bestseller `Command & Conquer 1´, `FIFA Soccer ´98´ und `Dungeon Keeper´. TopWares Siegfried Sorg reagierte verärgert – kurz zuvor hätte man noch über eine Beteiligung an `Gold Games 3´ verhandelt. „Mitbewerber neigen gerne dazu, erfolgreiche Ideen nachzuahmen. Trittbrettfahrer wird es immer geben", merkte Sorg gegenüber MCV an. „Was uns mißfällt, ist die Vorgehensweise der Beteiligten."

Fortsetzung Seite 5

Neue Publisher-Allianz: Infogrames-Geschäftsführer Wilhelm Hamrozi, Virgin-Geschäftsführer Christian Gloe und EA-Geschäftsführer Gerhard Florin (v.l.) steigen nun gemeinsam ins Mega-Compilation-Geschäft ein.

Eidos interessiert sich für Psygnosis-Übernahme

London/Hamburg. Eidos Interactive-Geschäftsführer Rolf Duhnke hat gegenüber MCV Gespräche zur Übernahme von Sony-Tochter Psygnosis bestätigt. „Es ist richtig, daß derzeit Gespräche geführt werden. Wir haben Interesse an Psygnosis und prüfen, ob eine Übernahme finanziell vertretbar ist" meint Duhnke. Zudem sollen Verhandlungen mit einem weiteren, allerdings weniger namhaften Unternehmen laufen. Nicht bestätigt wurden jedoch die in der Branche kursierenden Übernahmekonditionen für Psygnosis. Neben dem Kaufpreis von 100 Mio. DM soll Sony zudem einen Anteil von zehn Prozent an Eidos und einen Sitz im Aufsichtsrat erhalten. Psygnosis Deutschland gab zu den Verhandlungen bis Redaktionsschluß keinen Kommentar ab. *(ch)* ▮

Fotos: C. Holowaty (1), J. Fröhlich (1), F. Stangl (1), Infogrames (1), AFA (1)

OLIVENFARMER

Ich muß unbedingt noch pünktlich zum Tempel kommen. Vorher muß ich allerdings noch diesen fürchterlichen Dreck aus meinen Kleidern waschen. Es werden viele alleinstehende Frauen dort sein heute abend. Der Priester hat gerüchteweise angekündigt, auf Geburtenkontrolle zu achten.

Ich wurde in die Armenviertel geschickt, um do
zu bekämpfen. Der Löwenbändiger hat mir ein
stück in die Hand gedrückt und mich gebeten, i
Fleisch für seine Haustiere zu besorgen. WA

Es war sehr klug Venus unseren Tempel zu widmen. Der Glaube an die Götter war nicht mehr so stark wie seit vielen Jahren. Ebenso die Bevölkerungsdichte.

PRIESTER

STEUEREINTREIBER

Wenn Sie planen ein Kolosseum zu errichten, wie ich vermute, werden Sie sehr viel Geld benötigen. Dieses Geld besorgen Ihnen Leute wie ich. Menschen die denken, einem Kind Süßigkeiten zu stehlen sei unrecht, haben noch nie gewagt dies zu probieren.

Wir sind das Volk...

SIERRA™

CAESAR III™

Aufstände
roßes Gold-
m frisches
HMANN

Dem Wachmann Geld zu geben , damit er Sklaven einsperrt war dumm. Es ist viel billiger meine Tierchen Gladiatoren fressen zu lassen. Mal schaun was Die dazu gelernt haben.

LÖWENBÄNDIGER

HÄNDLER

Dieser Obstkorb sieht fantastisch aus. Es ist unglaublich nett von Ihnen, daß Sie ihn ausgerechnet Ihrem größten Feind schicken. Ich dachte Ihr haßt euch? Ich frage mich ob irgendjemand einen fehlenden Apfel vermisst?

Bauen, regieren und verteidigen Sie auf einem Bildschirm.

Kein Wechsel mehr zwischen Stadt-, Provinz- und Kampfmodus.

- visuelles Feedback: die Echtzeiteffekte der Aktionen des Spielers sind sofort sichtbar.

- variantenreiches Terrain beinhaltet Wüsten, Wälder, Berge und vielfältige Erhebungen.

- Bauen Sie Tempel für die unterschiedlichsten römischen Götter und beobachten Sie den Effekt auf Ihre Stadt.

- Eine progressive Karrierestruktur und intuitives interface bedeuten aufregende, lang anhaltende Spielfreunde.

www.sierra.de

Impressions™

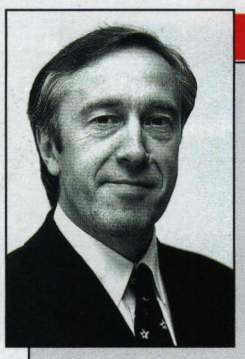
© 1998 Sierra On-Line, Inc. ® und/oder ™ sind eingetragene Warenzeichen von oder lizenziert an Sierra On-Line. Alle Rechte vorbehalten. Windows ® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation.

Editorial

Auf der Suche nach den Bösen

Neues Unheil für die Branche: So renommierte Firmen wie Sybex, bhv und Data Becker – sonst bekannt für hochwertige Utilities und PC-Fachbücher – werfen Titel wie `Der Profi CD Brenner´, `Der große CD-Kopierer´ oder `CD Master Pro´ auf den Markt. Damit erhält auch der unkundige PC-User ein Tool, mit dem man „im Handumdrehen", so eine Sybex-Produktauslobung, Daten-, Audio- und PlayStation-CDs kopieren kann. Vor allem die Selbstverständlichkeit, mit der Softwareverlage CD-Brennprogramme anbieten, befremdet, da man doch selbst über ein umsatzträchtiges und damit schützenswertes Software-Portfolio verfügt. Doch der Handel verdient mit und verkauft solche Software ebenso wie Brennerhardware in hohen Stückzahlen, da man CDs im Gegensatz zu Videofilmen oder Druckwerken ohne Qualitätsverlust duplizieren kann. Dies ist besonders im Falle von Spielesoftware verlockend, da ein Spiel nun einmal dreimal soviel kostet wie eine Audio-CD oder ein Kaufvideo. Doch diese skurrile Situation, in der die Marktteilnehmer ihren eigenen Absatz gefährden, liegt in der Natur der Marktwirtschaft. „Die Kapitalisten werden uns noch den Strick verkaufen, an dem wir sie aufhängen werden", hatte bereits Lenin erkannt. Wo Nachfrage herrscht, wird sie durch irgendeinen Anbieter befriedigt werden. Selbst ein Verzicht einzelner Lieferanten oder Händler auf solche Software wird daher die prinzipielle Problematik nicht lösen. Wieder einmal endet also der Teufelskreis bei den Publishern, die hohe Investitionen zur Entwicklung von Kopierschutzsystemen tätigen müssen. In diesem Zusammenhang interessiert uns, inwieweit sich die Brennersoftware-Anbieter von der Piraterie selbst betroffen fühlen. Anders gefragt: Kann man mit der `Der große CD Kopierer´ eigentlich auch die CD-ROM `Der große CD Kopierer´ kopieren?

Christoph Holowaty



Gast der Woche

Sicher ist sicher

Bei aller nachvollziehbarer Skepsis gegenüber Brennerprogrammen: Wenn diese Programme kritisch sind, wie sieht es dann mit den CD-Brennern aus? Was ist mit Kopiergeräten, die das unerlaubte Vervielfältigen von Büchern und anderen Veröffentlichungen ermöglichen oder mit Video- und Kassettenrecordern mit Aufnahmefunktionen? Wo beginnt eigentlich die Problematik wirklich? Wir möchten an dieser Stelle nicht von unserem CD-Brennprogramm ablenken, aber darauf hinweisen, daß unserer Meinung nach die Verantwortung, Produkte in ihrem eigentlichen Sinne zu nutzen und nicht für illegale Anwendungen zu mißbrauchen, letztlich beim Verbraucher liegt. Die erwähnten Produktbeispiele sind für den Endkunden Werkzeuge, die ihm bestimmte Aufgaben ganz unkompliziert leichter von der Hand gehen lassen. So ist auch unser „Profi CD Brenner" ein Programm, mit dem auch der private Anwender große Datenmengen komfortabel und unkompliziert absichern kann. Die PlayStation-CD verdeutlicht sehr schön, wie wichtig Sicherungskopien sind: Diese CDs gelangen vor allem in Kinderhände, die nicht immer pfleglich mit den empfindlichen Scheiben umgehen. Sony stellt aber derzeit noch keine günstigen Sicherungskopien der PlayStation-Spiele zur Verfügung. Wir bieten daher mit unserem Programm Eltern die Möglichkeit, SICHERHEITSHALBER eine Kopie anzufertigen, die wesentlich günstiger ist als der Ersatz für eine beschädigte CD-ROM. Es geht uns also ausschließlich darum, zu einem Zeitpunkt, an dem das Thema „CD selbst brennen" auch private Haushalte in großer Zahl erreicht, dem Homeuser ein günstiges und leistungsstarkes Programm zu bieten, mit dem wir ihn genauswenig wie mit unseren Ratgebern über das Brennen von CDs zum Raubkopieren ermuntern möchten.

Hans Nolden, Geschäftsführer Sybex Verlag

Fotos: C. Holowaty, Dirk Kartscher, Sybex Verlag, Eidos Interactive

Avalons Zukunft bleibt nach Westwood-Kauf unklar

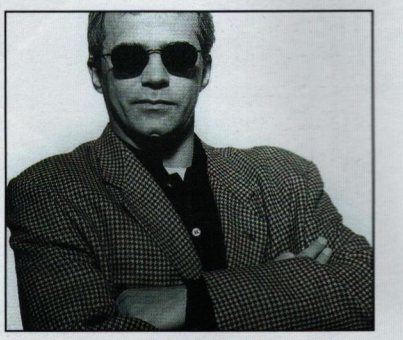
Command & Conquer kommt bereits über Electronic Arts

San Mateo/Hamburg. Nachdem Electronic Arts am 17. August Westwood Studios und einige Teile der Virgin-Studios in einer Bar-Transaktion im Wert von 122,5 Millionen US-Dollar übernommen hat, ist die Zukunft von Virgins deutscher Distributionstochter, die nicht von EA übernommen wird, vorerst ungeklärt. „Das Vertriebsunternehmen Avalon hat sicherlich einen Wert, der für den einen oder anderen von Interesse sein dürfte", meint Virgin- und Avalon-Geschäftsführer Christian Gloe. „Was sich diesbezüglich konkret ergibt, muß man abwarten. Spelling beziehungsweise Viacom, werden hier sicherlich eine pragmatische Lösung finden." Dies bedeutet, daß man, abgesehen von einer möglichen Liquidierung des Unternehmens, auch einen Verkauf von Avalon an eine andere Firma erwägt. Als Käufer könnte in aller erster Linie Sega in Frage kommen, die derzeit aggressiv über mehrere Personalberatungsfirmen Mitarbeiter für den Ende 1999 geplanten Dreamcast-Launch anwerben. Für Interplay, die ab 1. Oktober ein Büro in Deutschland eröffnen, dürfte der Bedarf an einem Vertriebsunternehmen wegen laufender Verträge mit Acclaim noch nicht gegeben sein. Ebenso hat der Vertrieb von Ubi Soft und Guillemot offenbar bereits eine ausreichende Ausbaustufe erreicht. Über Christian Gloes zukünftige Pläne gibt es währenddessen noch keine Informationen. Die angekündigten Produkte inklusive `Command & Conquer 3´ werden nach der Zustimmung der US-Kartellaufsichtsbehörden über Kingsoft verkauft. Für `Dune 2000´ (PC) und `Command & Conquer: Gegenschlag´ (PSX) verfügt Electronic Arts jedoch bereits über getrennte Vertriebsverträge mit Virgin. Das heißt, daß die Titel bereits von Kingsoft zu deren Konditionen vertrieben und die bestehenden Listungen rückgängig gemacht werden, um die Titel wieder über Kingsoft einzulisten. „Wir werden unser Bestes geben, um den Titeln gerecht zu werden", verspricht EA Deutschland-Geschäftsführer Dr. Gerhard Florin. Die Akquisition der Westwood Studios soll bereits Ende September 1998 abgeschlossen werden. Die Westwood-Gründer Brett Sperry und Louis Castle haben einen Fünfjahresvertrag unterzeichnet und werden das Studio weiterhin leiten. *(ch)* ▮

Plant Eidos PC-Version von Die Siedler von Catan?

Nach noch unbestätigten Informationen soll Eidos das Ex-Blue Byte-Team Funatics mit der Konvertierung beauftragen

Hamburg. Eidos scheint vor einem der bisher größten Lizenzdeals für den deutschen Markt zu stehen. Wie aus informierten Kreisen verlautet, soll Eidos eine Lizenz für Klaus Teubers Bestseller-Brettspiel `Die Siedler von Catan´ (Kosmos) erworben haben. Zudem soll Eidos vor der Unterzeichnung eines Produktionsdeals mit der Mülheimer Spieleschmiede Funatics stehen, die den Titel umsetzt. Pikantes Detail: Das Funatics-Kernteam mit Thomas Friedmann, Thorsten Knop und Thomas Häuser war zuvor bei Blue Byte maßgeblich an der Konzeption und Umsetzung des Aufbaustrategicals `Die Siedler II´ beteiligt. Auf Anfrage wollte Eidos-Geschäftsführer Rolf Duhnke die Vereinbarungen weder bestätigen noch dementieren. Funatics' Thomas Häuser hatte zwar vor einigen Monaten durchblicken lassen, daß man an einer Projektkonzeption eines populären Themas arbeitet, ließ aber keinerlei Details verlauten. `Die Siedler von Catan´ kam erstmals 1995 auf den Markt und wurde als `Spiel des Jahres´ ausgezeichnet. Inklusive der Zusatzpacks konnten in Deutschland drei Millionen Exemplare abgesetzt werden. *(ch)* ▮



Kein Kommentar: Eidos-Geschäftsführer Rolf Duhnke wollte den spektakulären Lizenzdeal weder bestätigen noch dementieren.

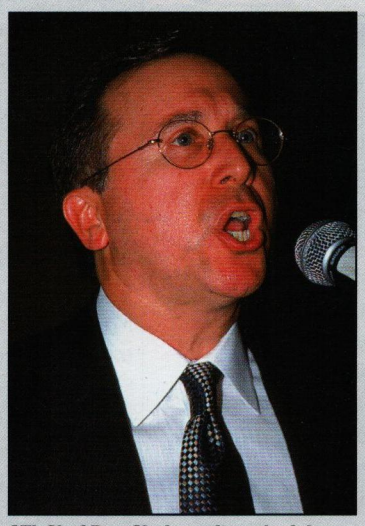
MicroProse soll für Hasbro Europa-Distribution sichern

Nach dem Kauf von MicroProse durch Hasbro liegen inzwischen die strategischen Hintergründe auf der Hand

Pawtucket/Alameda. Nach der Übernahme von MicroProse (MCV berichtete) kommentiert die Führungsriege der beiden Unternehmen die Transaktion zwar nur spärlich, doch der strategische Horizont von Hasbro klärt sich zunehmend auf. „Die Übernahme von MicroProse wird Hasbro Interactive in drei strategischen Schlüsselelementen des Wachstums nach vorne bringen: Marken und Inhalte, R&D und europäische Distribution", erläutert Tom Dusenberry, Präsident von Hasbro Interactive. „Wir sind nun in allen wichtigen PC-Spiel-Kategorien wettbewerbsfähig und freuen uns schon auf die Konvertierung von vielen MicroProse-Spielen für andere Hardware-Plattformen."
Rund 70 Millionen US-Dollar hat Hasbro für MicroProse ausgegeben. Mit einem Kaufpreis von sechs US-Dollar pro Aktie bei 5,75 Millionen Anteilen und einer Schuldenübernahme von rund 32,5 Millionen erwirbt der Spielwarenriese nicht nur auf einen Schlag ein hochwertiges Produktportfolio, das sich auch für Vielspieler eignet, sondern vor allem auch ein Distributionsnetz in Europa. Die Übernahme soll voraussichtlich im vierten Quartal 1998 durchgeführt werden, wobei die organisatorische Integration von MicroProse in Hasbro Interactive erst im nächsten Jahr vollzogen werden wird.
Noch liegen keine Aussagen darüber vor, welche Standorte in Deutschland gehalten werden und wie die personellen Zuständigkeiten in Zukunft aussehen sollen. Aufgrund der Hasbro-Strategie ist es jedoch nicht wahrscheinlich, daß große personelle Veränderungen bei Leisuresoft oder MicroProse durchgeführt werden. MicroProse ist vor 17 Jahren gegründet worden und hat bisher 167 Titel mit weltweiter Gesamtabsatzzahl von über 24,5 Millionen Stück veröffentlicht. Hasbro Interactive plant nun, auch gezielt Spieletitel von MicroProse auf Konsolen wie Nintendo 64, Sega Dreamcast, PlayStation und möglicherweise auch dem Project X, der neuen Konsole von VM Labs, umzusetzen. *(ch)* ▮

Hintergrund

Warum der GTI/MicroProse-Deal platzte



GTI-Chef Ron Chaimowitz sah sich von MicroProse gezwungen, die Übernahmeabsicht zu veröffentlichen.

Nachdem GT Interactive lange Zeit Stillschweigen über die Umstände der geplatzten Übernahme von MicroProse gewahrt hatte, sprach GTI-Chef Ron Chaimowitz nun erstmals über die Hintergründe. „Als wir die Übernahmeverhandlungen begannen, hat uns MicroProse zunächst begrenzten Zugriff auf seine finanziellen Informationen gegeben, und wir konnten nicht alles überprüfen", erläuterte Chaimowitz. „MicroProse hat uns erst dann ungehinderten Zugriff auf seine internen Unterlagen in Aussicht gestellt, wenn wir unsere Fusionsabsicht öffentlich bekanntgeben." Dann hätte man, so Chaimowitz weiter, kommende Probleme mit existierenden Marken wie `Civilization´ vorausgesehen. „Es gab dort einfach zu viele ungelöste Probleme", meint Chaimowitz. „Wie man nun weiß, hat MicroProse nach der Absage des Geschäfts Verluste gemeldet und das Studio in Austin geschlossen."
Zum Zeitpunkt der Verhandlungen wurde der Wert von MicroProse an der Börse mit rund 200 Mio. US-$ gehandelt, während Hasbro nun nur noch rund 70 Mio. investierte. *(ch)* ▮

Der Compilation-Krieg

Fortsetzung von Seite 1

Sorg weiter: „Trotz einer bereits geplanten eigenen Compilation stand man bis zu Beginn der CeBIT HOME noch mit TopWare in offensichtlichen Scheinverhandlungen zu Lizenzbeiträgen zur Gold Games 3, möglicherweise, um im Vorfeld mehr Infos zu Inhalten, Preis etc. zu erfahren." Aus angeblich strategischen Gründen wurde dann, so Sorg weiter, einen Tag vor der CeBIT HOME von einer Zusammenarbeit mit TopWare abgesehen. „Dieses Geschäftsgebaren unter Wettbewerbern und VUD-Kollegen kritisieren wir und stehen damit nicht alleine", meint Siegfried Sorg. Infogrames, Virgin und Electronic Arts gehörten seit jeher eher zu den Publishern, die Mega-Compilations aus Gründen der Vollpreis-Marktsicherung kritisch gegenüberstanden. „Wir sind nach wie vor keine Freunde von Supercompilationen, aber Märkte, die real existieren, kann man nicht ignorieren", so EA-Geschäftsführer Dr. Gerhard Florin. „Genauso, wie wir dem Handel nicht verbieten können, Gold-CDs zu verkaufen, können wir auch den Verkauf von Compilationen nicht verhindern. Dann sollen aber diejenigen, die über Jahre am meisten in Produktkataloge investiert haben, auch profitieren." Die Firmen wollen bis Jahresende mehr als 250.000 Stück der `Best of Games´ bei einem Marketing-Budget von 750.000 DM durchverkaufen. Zum Vergleich: Titel in einer normalen Zweitvermarktung erreichen als einzelner Artikel in der Regel rund 20.000 Einheiten. TopWare will mit `Gold Games 3´ noch erfolgreicher sein als mit dem Vorgänger. Zu den Spitzentiteln gehören u. a. `Tomb Raider 1´, `Bundesliga Manager 97 Gold Edition´ und `Panzer General 3D´. Die erste Gold-Version hatte sich 100.000 mal verkauft; die erste `Gold Games´ lag bei mehr als 370.000 verkauften Stück. Von `Gold Games 2´ gingen sogar über 500.000 Stück über die Ladentheken. Die plötzliche Konkurrenz sieht Sorg jedoch an sich gelassen: „Daß Mitbewerber die Compilation-Idee aufgreifen würden, war uns klar. Wir sehen unser Erfolgskonzept darin noch mehr bestätigt." *(ch)* ▮

Cendant bestätigt Verkaufsplan

Der Servicedienstleister will Sierra, Blizzard, Davidson & Co. per Börsengang oder Verkauf abstoßen

Parsippany. Cendant Corporation hat die Investmentbank Credit Suisse First Boston damit beauftragt, „strategische Alternativen" für die Consumersoftware-Division Cendant Software zu finden.

Sierra On-Line und die weiteren Cendant-Softwarestudios werden von Börsenanalysten auf einen Wert von über einer Milliarde US-Dollar geschätzt.

Damit tritt das ein, was MCV bereits vor Monaten vorausgesagt hat (vgl. MCV 8/98): Einerseits wird ein Verkauf des Konglomerats geprüft, andererseits auch ein mögliches öffentliches Zeichnungsangebot erwogen, mit dem man die Gruppe an die Börse bringt. Die Konzentration auf die Kerngeschäftsfelder folgt auf den Bilanzfälschungsskandal der US-Company, der mehreren Top-Managern wie CEO Walter Forbes den Job kostete und zu einer Mitte August abgeschlossenen Ergebniskorrektur für die Geschäftsjahre 1995 bis 1997 führte. Cendant hat bereits zuvor einem Management-Buyout des Verlages Hebdo zugestimmt. „Wir verfügen als Eigentümer oder Manager von Hebdo oder unserem Softwaregeschäft über keinen Wettbewerbsvorteil", erklärte Henry Silverman, der neue President und CEO von Cendant. „Demzufolge haben wir beschlossen, daß diese Einheiten nicht in unser zukünftiges Geschäftsmodell passen." Cendant, damals noch unter CUC firmierend, hatte Davidson und Sierra On-Line Anfang 1996 für 2,2 Milliarden US-Dollar erworben. Knowledge Adventure wurde dagegen 1997 für 86,1 Millionen US-Dollar übernommen. „Ich wünsche mir die Selbständigkeit über einen Börsengang", meinte Cendant Deutschland-Geschäftsführer Wolfgang Klingel gegenüber MCV. „Die Gefahr, daß dann ein Mitbewerber die Mehrheitsanteile übernimmt, kann jedoch nicht ausgeschlossen werden." Einen direkten Käufer sieht Klingel aber derzeit nicht. Folgt man nämlich den üblichen Akquisitions-Faustregeln, wird als Firmenwert in der Regel das Zwei- bis Dreifache des letzten Jahresumsatzes angesetzt. Im Falle von Cendant Software würde dies einen Firmenwert von etwa 1,5 Milliarden DM ergeben. *(ch)* ▮

Guillemots Börsengang führt zu neuem Namen und überarbeitetem Firmenlogo

Zufließendes Kapital soll unter anderem zur Übernahme des Schweizer Spielesoftware-Distributors Logico verwendet werden

Düsseldorf/Carentoir. Guillemot International, Hersteller und Distributor von Hardware und Zubehör, wird das durch den im September geplanten Börsengang zufließende Kapital unter anderem in den weiteren Ausbau des Distributionsnetzes investieren. Gegenüber MCV bestätigte Firmenmitgründer Claude Guillemot die Übernahme des Schweizer Distributors Logico. Das Unternehmen soll weiterhin unter diesem Namen operieren. Guillemot International wird dagegen ab September in Guillemot Corporation umbenannt. Die deutsche Filiale Guillemot International GmbH firmiert zukünftig als Guillemot GmbH. Gleichzeitig ändert die Gruppe ihr äußeres Erscheinungsbild und gibt die Einführung auf dem neuen Markt an der Pariser Börse für Ende dieses Jahres bekannt. Unter der Geschäftsleitung der fünf Guillemot-Brüder verzeichnete die vor rund 15 Jahren gegründete Unternehmensgruppe in den letzten Jahren ein stetiges Wachstum. Guillemot Corporation erwartet für das laufende Jahr ein Umsatzergebnis von 480 Millionen Francs und strebt für das Jahr 2000 einen Umsatz von 1 Milliarde Francs an. *(ch)* ▮

Guillemot

Das neue Guillemot-Logo symbolisiert den gleichnamigen Vogel, der sowohl fliegen als auch tauchen kann.

Foto: F. Stangl

EA erhält Zuschlag für DFB-Lizenz

Aachen. Nach monatelangem Tauziehen um die Bundesliga-Lizenz konnte sich Electronic Arts durchsetzen: Ab Oktober darf EA für fünf Saisons bis zum Jahr 2002/2003 weltweit exklusiv Computer- und Videospiele auf Basis der ersten Liga produzieren. Die Lizenz schließt die Verwendung der echten Ligen, Team- und Spielernamen sowie der Farben und Logos der Bundesliga und des DFB ein. Nicht durch die Lizenz abgedeckt sind allerdings die Fotos der einzelnen Spieler. Electronic Arts plant bereits eine Action-Simulation und ein Managementspiel für alle wichtigen Plattformen. „Wir freuen uns sehr über diese exklusive Lizenz, die eine der umkämpftesten und wertvollsten in der Geschichte des interaktiven Sports darstellt", meint EA-Geschäftsführer Dr. Gerhard Florin. Es gilt als sicher, daß neben EA vor allem Infogrames erhebliches Interesse an der Lizenz hatte. *(ch)* ▮

Kurz & Wichtig

Gremlin und Mad Catz vor Acclaim-Vertragsschluß

München. Acclaim steht derzeit vor dem Abschluß von Vertriebsvereinbarungen mit dem englischen Spielepublisher Gremlin Interactive und dem amerikanischen Zubehörhersteller Mad Catz. Gremlin könnte Acclaim innerhalb kurzer Zeit ein interessantes Portfolio an PC- und PlayStation-Titeln liefern. Das in Sheffield ansässige Unternehmen hatte sich vor einiger Zeit vom Vertriebspartner und ehemaligen Anteilseigner Funsoft getrennt (MCV berichtete). Zu den nächsten Titeln von Gremlin zählen u. a. das Actionspiel `Hardwar´. MadCatz stellt dagegen hochwertige Eingabegeräte wie Lenkräder her. Details über die Abschlüsse werden nächste Woche erwartet. *(ch)* ▮

EA baut Entwicklungsressourcen mit Kodiak aus

San Mateo/Salt Lake City. Electronic Arts hat einen Minderheitsanteil des im amerikanischen Utah ansässigen Entwicklers Kodiak Interactive erworben. In diesem Zuge wurde ein Publishing-Vertrag über mehrere Titel abgeschlossen. Kodiak soll unter anderem Wrestling-Spiele für die kürzlich erworbene WCW-Lizenz herstellen (MCV berichtete). Kodiak Studios wurde 1997 von George Metos, dem früheren President von Sculptured Software, gegründet. Finanzielle Hintergründe des Geschäfts wurden nicht bekannt. *(ch)* ▮

Blue Byte enthüllt prominente Sprecher für Die Siedler 3

Mülheim/Ruhr. Blue Byte wartet für den aufwendigen Vorspann von Die Siedler 3 (Produktionskosten: 100.000 DM) mit einer hochkarätigen Synchron-Besetzung auf. Mit unter den Sprechern befinden sich die deutschen Sprecher von Arnold Schwarzenegger (Thomas Danneberg), Jim Carrey (Stefan Fredrich), Glenn Close (Kerstin Sanders-Dornseif), Michael Chevalier (Charles Bronson) und Wolfgang Völz (Käpt'n Blaubär). Zudem will man den im vierten Quartal geplanten Strategiehit nicht nur als CD-ROM, sondern auch als DVD veröffentlichen. *(ch)* ▮

Schaffen Sie künstliches Leben in Ihrem Computer!

creatures 2™

Sie sind zurück...

Nach dem Riesenerfolg von Creatures setzt jetzt der Nachfolger völlig neue Maßstäbe bei der Simulation künstlichen Lebens.
Tauchen Sie mit den neuen Norns, Grendels und einer weiteren neuen Spezies, den Ettins, in ein komplettes Ökosystem ein. Die jetzt doppelt so große, neu eingerichtete Welt Albia wird Sie nicht mehr loslassen: Ziehen Sie Ihre Norns auf und begleiten Sie schützend ihr Leben. Albia erwartet Sie!

Besuchen Sie unser WebNest:
www.creatures.co.uk

MINDSCAPE

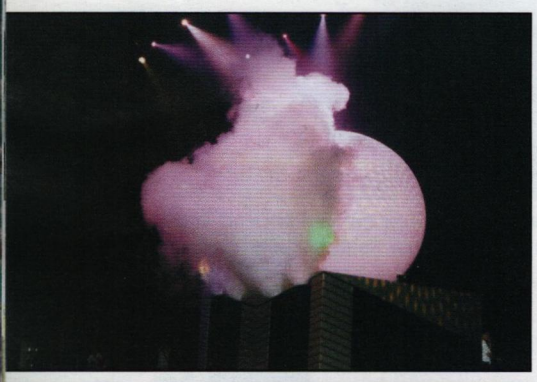
PC CD-ROM

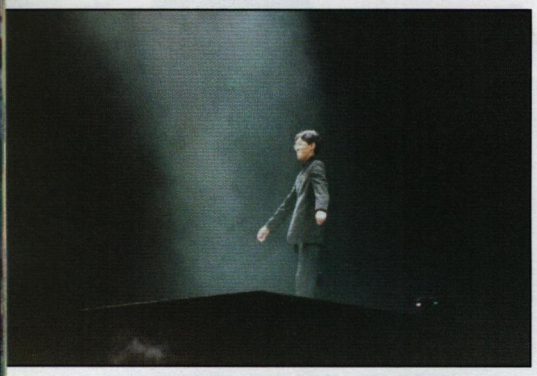
MINDSCAPE International · Zeppelinstr. 321 · 45470 Mülheim a. d. Ruhr · Tel.: (02 08) 99 24 10 · Fax: (02 08) 9 92 41 29
www.creatures.co.uk · www.mindscape.com

Wird der Dreamcast-Launch jetzt noch verschoben?

Wegen Produktionsproblemen und Sonic Adventure denkt Sega nun über eine Terminverschiebung für die Superkonsole nach

Tokio. Monumentale Präsentation für Segas Dreamcast-Titel `Sonic Adventures´: Vor fast 10.000 japanischen Videospielefans wurde am 22. August im Tokyo Kokusai International Forum in einer Hollywood-reifen Gala das wohl wichtigste Softwareprojekt für die neue Superkonsole präsentiert. Doch während einer Pressekonferenz am Rande der Premiere mußte Sega-President Shoichiro Irimajiri erstmals nun doch Terminprobleme beim geplanten Launch von Segas technischem Wunderwerk zugeben. „Die Terminfrage ist tatsächlich ein wunder Punkt“, meinte Irimajiri. „Wir benutzen bei einigen Teilen von Dreamcast einen nagelneuen Chipsatz. Falls der Zielerreichungsgrad dieser Chips nicht ausreichend ist, könnte sich die Veröffentlichung verzögern.“ Die Dauer der Verzögerung stufte Irimajiri zwar als „gering“ ein, er machte allerdings keine detaillierten Angaben. Zudem soll `Sonic Adventure´ gleichzeitig mit dem Dreamcast-Launch erscheinen, während nach Yuji Naka, dem Erfinder von Sonic, noch einige Unwägbarkeiten bei der Entwicklung einzurechnen sind. Die Qualität von `Sonic Adventures´ ließ dagegen dem Publikum mit einer geradezu verschwenderischen Luxus-Optik den Atem stocken. Das konzeptionell mit `Super Mario 64´ vergleichbare Echtzeit-Jump&Run bietet eine nie zuvor gesehene Grafikorgie für die heimischen vier Wände. Technologisch anspruchsvolle Details wie HiRes-Auflösung, photorealistische Oberflächentexturen, dynamische Lichteffekte in Echtzeit oder ein ultraschnelles Scrolling werden hier scheinbar mühelos zu einer atemberaubenden Synthese vereint. Hinzu kommen schlichtweg waghalsige Kamerafahrten. Beispielsweise steht Sonic auf dem Dach eines Hochhauses und sprintet plötzlich an der Außenfassade entlang dem Erdboden entgegen. Anstatt diese Aktion wie gewohnt aus der Seitenperspektive zu präsentieren, bleibt die Kamera am Rücken des blauen Protagonisten haften, so daß wie in einer Achterbahn regelrechte Schwindelgefühle erzeugt werden. Das Sonic Team beließ es nicht dabei, die spielerischen Grundelemente der Vorgänger, wie das extrem hohe Tempo oder das ständige Einsammeln von goldenen Ringen, einfach in 3D zu übertragen, sondern beschritt auch einige neue spielerische Pfade. So stehen insgesamt sechs Charaktere zur Auswahl. Die Wahl des Helden hat dabei einen signifikanten Einfluß auf das Leveldesign und den Verlauf des Abenteuers. Auch das Game Boy-ähnliche Virtual Memory System (VMS) wird geschickt ins Gameplay eingeflochten. Im Laufe des Abenteuers kann man putzige Wesen namens Chao einsammeln und sie auf dem VMS übertragen. Hier päppelt man diese Kreaturen dann in bewährter Tamagotchi-Manier auf und transportiert sie anschließend sogar wieder zurück ins Spiel... *(us/ch)* ▮





Auftritt wie in Hollywood: Während der Sega-Präsentation explodierte ein riesiger Globus (oben) und enthüllte Sonic-Erfinder Yuji Naka (unten).

Sonic Adventure besticht durch völlig neue Grafikeffekte, wie sie derzeit noch nicht einmal in der Spielhalle zu sehen sind.

Fotos: Ulf Schneider (2), Lego Media (1), J. Fröhlich (1)

Dynatex übernimmt Joytech-Vertrieb

Mit dem Jordan GP-Lenkrad hat Dynatex ab sofort das derzeit einzige Original-Formel 1-Lenkrad im Programm

Dortmund. Die Dynatex GmbH hat den Exklusivvertrieb für den englischen Peripheriehersteller Joytech übernommen. In England ist es Joytech sogar gelungen, stückzahlenmäßig das Original-Sony-Zubehör nach Chart-Track zu überflügeln. Dynatex hat sich vorgenommen, für Joytech im Rahmen eines 2-Jahres-Plans hierzulande eine ähnliche Marktpräsenz wie in England zu erreichen. Das Produktangebot mit den Top-Artikeln Real-Arcade-Lightgun und dem offiziellen Jordan-GP-Lenkrad soll hierzu entscheidend beitragen. Ein Novum ist das Jordan-GP-Lenkrad in zweierlei Hinsicht: Zum einen ist es das erste offiziell lizenzierte Formel-Eins-Lenkrad für Videospielkonsolen überhaupt, zum anderen wurde es in Zusammenarbeit mit den Renningenieuren des Jordan-Rennstalls entwickelt. Der Gag ist, daß das Lenkrad aus denselben Gußformen wie die Formel 1-Lenkräder gefertigt wird. *(ch)* ▮

VK-Preis für PlayStation und N64 rutscht auf DM 249,-

Sonys Preisoffensive zwingt Nintendo zur Reaktion

Hannover. Es war absehbar: Entgegen anderslautenden Beteuerungen hat Sony Computer Entertainment während der CeBIT HOME den Preis der PlayStation von DM 299,- auf DM 249,- gesenkt. Nintendo zog am Folgetag nach und verkauft das Nintendo 64 nun auch für DM 249,-. Wie schon bei der ersten Preissenkung führt Shigeru Ota, President von Nintendo of Europe, nicht etwa die starke Position von Sony, sondern glückliche äußere Umstände als Grund für die Preissenkung an. Diesmal kam angeblich der gefallene Yen-Kurs und wieder einmal die Kostendegression bei der Chip-Herstellung zupaß. „Diese Preisvorteile wollten wir an die Videospiele-Fans weitergeben“, behauptet Ota. SCEG-Manfred Gerdes macht dagegen unmißverständlich klar: „Nach eineinhalbjähriger Preisstabilität wollen wir mit dem neuen Verkaufspreis von 249,- DM für weitere Kaufimpulse sorgen. Unser ambitioniertes Ziel ist es, die marktführende Next-Generation-Videospielekonsole PlayStation zur absoluten Nummer 1 und damit zur meistverkauften Konsole aller Zeiten in Deutschland zu machen.“ Zu Ostern 1999 will man die 3 Millionen-Marke erreicht haben und damit das Super Nintendo überrunden. *(ch)* ▮

Tomb Raider soll doch für N 64 kommen

Nach dem Ablauf des Exklusivvertrages mit Sony im Jahr 2000 will Core auch N64- und Dreamcast-Versionen berücksichtigen

London. In einem Interview mit Next Generation Online hat Jeremy Smith, Chef von Core Design, nun doch bestätigt, daß nach Ablauf des Exklusivdeals mit Sony (MCV berichtete) auch ein `Tomb Raider´ für das Nintendo 64 entwickelt werden soll. Der Vertrag läuft bis zum 1. Januar 2000 und verpflichtet Core Design, bis dahin kein N64-`Tomb Raider´ zu produzieren. „Sony hatte ein enormes Vertrauen in das, was wir mit der Marke Tomb Raider und mit Tomb Raider II gemacht haben, und daher haben wir diese Entscheidung getroffen“, erläutert Smith. „Das Jahr 2000 kann aber eine ganz neue Periode im Leben der Gruppe (Eidos, Anm. d. Red.) sein. Wir können Nintendo nicht abschreiben, und ich glaube, wir wären naiv, wenn wir Sega abschreiben würden.“ Währenddessen sieht Jeremy Smith die überwiegend verhaltene Reaktion auf `Tomb Raider III´ während der E3 gelassen. „Wir waren nicht enttäuscht, denn wir hatten genau die gleiche Reaktion wie bei Tomb Raider II“, meint Smith. „Die Reaktion war bei Tomb Raider II sogar noch schlechter. Wir haben dies daher ganz einfach erwartet.“ Hauptkritikpunkt war, daß `Tomb Raider III´ zu wenig Neues im Vergleich zu den Vorgängern biete. „Ich bin absolut überzeugt davon, daß die Presse das Spiel lieben wird“, meint Jeremy Smith. „Ich weiß nicht, ob wir bei jeder Review 98 Prozent bekommen werden, aber ich bin absolut davon überzeugt, daß wir keine schlechten Testergebnisse bekommen werden.“ *(ch)* ▮

Infogrames Deutschland erhält den Zuschlag für den Lego Media-Vertrieb

Lego Media will eine der größten Marketingkampagnen für Kids-Software überhaupt starten

London. Infogrames Deutschland ist es gelungen, den Vertriebszuschlag für die ersten drei Produkte des neuen CD-ROM-Programmes von Lego Media zu erhalten. Im Rahmen der Vereinbarung wird Infogrames die Distribution der Titel übernehmen, während Lego Media von der Londoner Europa-Zentrale aus die Marketing-Strategie festlegt und durchführt. „Infogrames hat eine ungeheure Expertise in allen Bereichen des Consumer-Softwaremarktes und eine ausgezeichnete Reputation", begründet Leah Kalboussi die Entscheidung. „Dies wird eine Penetration in allen Schlüsselbereichen des Softwarehandels garantieren. Infogrames wird Lego Media eine breite Servicepalette bieten und dadurch alle sich bietenden Chancen im deutschen Markt maximieren." Diese Servicebreite erlaube es Lego Media, sich auf eine durchdachte Marketing-Strategie und eine hochkarätige Launch-Kampagne für den Start im deutschen Markt zu konzentrieren. Infogrames GmbH-Geschäftsführer Wilhelm Hamrozi ist sicher, daß Lego Media den Kindersoftwaremarkt im Sturm erobert: „Diese neue Kooperation bringt viele Stärken beider Seiten an einen Tisch: Die Lego-Gruppe bringt eine starke Marke ein, während wir die beste Distributionsabdeckung in Deutschland bieten können." Deutschland ist seit dem Markteintritt von Lego das absatzstärkste Territorium für den dänischen Spielwarengiganten und spielt damit auch für das zukünftige CD-ROM-Angebot eine Schlüsselrolle: Lego Media erwartet, daß Deutschland der wichtigste Markt auch für das Computerspiele-Portfolio wird. Für die Entwicklung der Lego-Software hat das Unternehmen die Studios Data Design, Digital Domain, High Voltage Software, Intelligent Games, Krisalis und Superscape engagiert. Mit Hilfe dieser zum Teil auch Hollywood-erfahrenen Firmen will Lego die vier strategischen Produktbereiche LEGO Games, LEGO Constructive, LEGO Software For Girls und LEGO Learning mit Inhalt füllen. Die Produkte sollen je nach Segment Alterszielgruppen von zwei bis sechzehn Jahren abdecken. Obwohl Lego Media konkrete Marketingpläne noch nicht im Detail enthüllt hat, deutet Petra Bedford, Lego Medias Head of Marketing für Europa und Asien, bereits jetzt erhebliche Produktunterstützung an. „Lego Media plant eine spannende Marketingkampagne in Deutschland – eine der größten Marketingkampagne, die es jemals für Kindersoftware gab", so Bedford. „Wir werden neue Standards in der Software-Industrie setzen – von der Qualität und Originalität unserer Produkte und der Verpackung mit limitierten Sammlereditionen und POS-Unterstützung bis hin zur breiten Endkundenkampagne inklusive TV-Werbung." Details zur Kampagne werden in den nächsten Wochen erwartet. *(ch)* ▮

Petra Bedford, Lego Media: Standards setzen mit Qualität und Originalität.

Mit neuem Unternehmensstandort will Activision Kommunikationswege verkürzen

Ismaning. Mit der Wahl des Münchener Vorortes Ismaning als neuem Unternehmensstandort will Activision zahlreiche Vorteile nutzen. In den neuen, nun rund 330 Quadratmeter umfassenden Geschäftsräumen hat der zuvor in Gütersloh ansässige Publisher in Zukunft mehr Raum zur Verfügung. Im wesentlichen bietet der neue Firmensitz jedoch vor allem bessere Voraussetzungen in der Kommunikation mit Geschäftspartnern und Partnerunternehmen. „Der Umzug war für uns betriebswirtschaftlich erforderlich. Einerseits verringern wir die räumliche Distanz zur Vertriebstochter NBG, andererseits haben wir die Nähe zur Presse gesucht, die sich im süddeutschen Raum konzentriert", begründet Activision-Geschäftsführer Wolfram von Eichborn den Umzug. Der neue Unternehmensstandort, in dessen Einzugsbereich auch OEM-Hersteller wie Apple und Compaq beheimatet sind, eröffne noch mehr Vorteile. „Wir haben hier im Münchner Raum, anders als in Gütersloh, besseren Zugriff auf qualifiziertes Personal", fügt der Geschäftsführer hinzu. Acht der neun vormals in Güterloh beschäftigten Angestellten haben den Umzug mitvollzogen. Bis Ende des Jahres soll der Mitarbeiterstab auf 13 Personen ausgebaut werden. *(jf)* ▮

Neues Activision-Gebäude: Nicht nur mehr Platz, sondern auch deutliche Standort-Vorteile in Ismaning.

Kurz & Wichtig

Westwood benennt Supervisor für C&C-Film

Las Vegas. Westwood Studios hat erste Details zum geplanten `Command & Conquer´-Film bekanntgegeben. Dabei soll Westwoods Senior Producer Donny Miele die Adaption des Spiels überwachen. Neben `Command & Conquer´ sollen auch andere erfolgreiche Spiele als Filmthema umgesetzt werden. Seit 1995 konnte Westwood Studios nach eigenen Angaben weltweit mehr als zehn Millionen Stück der `Command & Conquer´-Serie über alle Plattformen verkaufen. *(ch)* ▮

Total Heaven 2 kommt mit drei Top-Titeln

Mülheim/Ruhr. Blue Byte hat mit der Compilation `Total Heaven 2´ Ende August erneut drei ehemalige Top-Titel auf den Markt gebracht. In der Spielesammlung zum empf. VK von DM 89,95 sind `Extreme Assault´ von Blue Byte, `Flying Corps Gold´ von Empire und. `Worms 2´ von Team 17 enthalten. *(ch)* ▮

Playmates Toys liefert Actionfiguren zu Turok 2

Glen Cove. Playmates Toys wird rechtzeitig zum amerikanischen Oktober-Release des N64-Actionhits `Turok 2´ eine Serie an Actionfiguren auf den US-Markt bringen. Der entsprechende Abschluß wurde bereits im letzten Jahr von Acclaim Comics und Playmates unterzeichnet (MCV berichtete). Playmates stellt außerdem Actionfiguren auf Basis von Eidos Interactives `Tomb Raider´ her. *(ch)* ▮

ASC Games unterzeichnet mit Warner Lizenzvertrag für TV-Serie Animaniacs

Los Angeles. Der US-Publisher ASC Games, der hierzulande wegen Übernahmeverhandlungen für BMG Interactive in den Schlagzeilen war, hat von Warner Studios eine Lizenz zur Verwendung der Animaniacs erworben. ASC Games will neun der abgedrehten Charaktere der Zeichentrickserie in den Nachfolger des Bowling-Spiels `Ten Pin Alley´ einbauen. *(ch)* ▮

Spiele als Messemagnet

Die CeBIT HOME in Hannover ging in diesem Jahr in die zweite Runde. Obwohl viele große Namen aus dem UE-Bereich fehlten, gab es unter den 108 Ausstellern der Spieleindustrie kaum ein Unternehmen, das gefehlt hätte. Das Geschäft mit der interaktiven Unterhaltungssoftware ist zum Mittelpunkt der Messe geworden und erreichte Kontakte in den Medien, mit Fachbesuchern und mit der Kernzielgruppe, die die Erwartungen im Vorfeld bei weitem übertroffen haben. Jürgen Fröhlich und Falko Ossmann waren vor Ort und informieren Sie auf den folgenden acht Seiten über die wichtigsten Highlights. Unsere Messe-Nachlese finden Sie in der nächsten Ausgabe.

Sony verkauft zweimillionste PlayStation

Sony will aus der PlayStation bis Ostern die erfolgreichste Konsole aller Zeiten machen

Ron Lakos, Sony Computer Entertainment: Als einziger Konsolenhersteller auf der CeBIT HOME mit größter Standfläche der Spieleindustrie optimale Aufmerksamkeit erreichen.

Sony Computer Entertainment präsentierte sich konkurrenzlos unter den führenden Konsolenherstellern mit der größten Standfläche unter den Ausstellern der Spieleindustrie. Das Zentrum der Ausstellungsfläche bildete der Truck der seit Monaten im gesamten Bundesgebiet laufenden `Adrenalin-Tour´. Obwohl die Promotion-Tour noch bis Oktober weiterläuft, fand auf der CeBIT HOME das Finale des **`Gran Turismo´**-Wettbewerbs statt, in dem die besten zehn Teilnehmer des Wettbewerbs den Sieger über Großbildleinwand ausspielten. Dem Gewinner wurde von Rallye-Star Tina Törner der exklusive Mitsubishi-Rallyewagen `Charisma GDI PlayStation Sport´ übergeben. An den Gamestations des Standes zeigte Sony aktuelle Produkte wie **`Spyro The Dragon´**, **`Crash Bandicoot 3: Warped!´**, **`MediEvil´**, **`Tekken 3´** oder **`Gran Turismo´**. Doch Sony hatte neben zahlreichen Wettbewerben und Präsentationen auch überraschende Neuigkeiten mitgebracht: Der Konsolengigant hat zur CeBIT HOME nicht nur den Hardwarepreis auf DM 249,- gesenkt (vgl. S. 8), sondern auch den Preis der beiden umsatzstärksten Zubehörteile, der Memory Card und des Digital Controllers, um zehn Mark heruntergezogen. Zusätzlich bietet Sony seit der Messe eine CD-Tasche zu einem empf. VK. von DM 29,95 für bis zu 14 CDs sowie eine PlayStation-Tasche zu einem empf. VK. von 49,95 an. Als Zubehör-Set-Angebot ist die neue PlayStation-Tasche zusammen mit Memory Card und Digital-Controller für DM 69,95 erhältlich. Sonys Geschäftsführer Manfred Gerdes nennt für die Monate November und Dezember eine Auslieferungszahl der Hardware von 850.000 Konsolen und plant, bis Ostern 1999 die installierte Basis von Nintendos SNES von 2,8 Millionen Stück zu überholen. Laut Sonys Marketing Manager Ron Lakos soll das Vorweihnachtsgeschäft zusätzlich zur Preisreduzierung noch durch Marketing angekurbelt werden. So werden in der ersten Septemberwoche Radio- und TV-Spots geschaltet, die nur die Hardware bewerben. Weiterhin gibt Lakos an, es seien inzwischen bundesweit fünf Kilometer Warenpräsentation in Form des Shop in Shop-Systems in über 1.350 Outlets installiert. Doch auch die Softwarepiraterie ist noch nicht vergessen. Zur Zeit hat man sich laut Gerdes bei Sony für drei Verfahren entschieden, die in Testläufen ohne Vorankündigung bei eigenen Titeln implementiert werden, um die Wirksamkeit im Vorfeld zu testen. Gerdes bleibt bei der Aussage, daß noch in diesem Jahr ein PSX-Kopierschutz eingeführt wird. *(fo)* ▮

Sony Computer Entertainment erreicht den nächsten Meilenstein bei der Verbreitung der Erfolgskonsole PlayStation: Während der CeBIT HOME in Hannover wurde die zweimillionste PlayStation in Deutschland vorverkauft. Sonys Geschäftsführer Manfred Gerdes (2.v.l.) nahm das Erreichen dieser Erfolgsmarke zum Anlaß, die symbolische zweimillionste Konsole mit einem besonderen und sicher einzigartigen Airbrush zu versehen und sie gemeinsam mit Regional Sales Manager Mario Koch (links) dem Expert-Geschäftsführer Heinz Heer (2.v.r.) und Expert-Abteilungsleiter Vertrieb Consumer Electronics Heinrich Köhne (rechts) zu überreichen.

Weitere Expansion bei Microsoft

Der Wille zum Wachstum auch mit Übernahmen bleibt

Seit dem Eintritt in das Geschäft mit PC-Spielen im Jahr 1995 scheint sich Microsoft entgegen aller Unkenrufen als Hersteller von hochwertigen PC-Spielen etabliert zu haben. Viele haben vermutet, daß der Softwaregigant mit der Übernahme eines namhaften Entwicklungshauses den massiven Schnelleinstieg in das Entertainment-Segment vollziehen würde. Bislang ist dies in dieser Form nicht geschehen: Vielmehr konzentrierte man sich auf die selektive Auftragsvergabe an hochqualifizierte Entwickler wie z.B. Ensemble Studios oder Terratools. Christiane Ritter von Microsoft Deutschland erklärt: „Mit der derzeitigen Strategie fahren wir sehr gut. Man muß die Situation jedoch jederzeit evaluieren. Wir sind immer mit dem Ohr am Markt, um uns zu informieren, wer zum Verkauf ansteht." Auf der CeBIT HOME zeigte man Kompetenz und Klasse in den Bereich Soft- und Hardware. Neben **`Age of Empire 2´** und dem `Expansion Pack´ für den Vorgänger standen der **`Combat Flight Simulator´** und das hervorragende Motorrad-Rennspiel **`Motocross Madness´** im Vordergrund des Spieleangebots. Der Action-Strategie-Mix **`Urban Assault´** des deutschen Entwicklungsstudios TerraTools war auf der Messe ebenfalls zu sehen. Auf Peripherie-Seite wurde das **`Force Feedback-Wheel´**, der neue **`SideWinder Freestyle Pro´**-Controller sowie das **`Digital Sound System 80´** vorgestellt. Für diese Komponenten hat Microsoft spezielle POS-Displays entwickelt. Per Knopfdruck können die verschiedenen Rütteleffekte der Force Feedback-Controller ausgelöst werden, ohne daß ein PC angeschlossen werden muß. *(jf)* ▮

Fotos: F. Ossmann

Cendant sieht noch mehr Potential für Kindersoftware

Marktwachstum soll durch Erstkäufer-Marketing genutzt werden

Wolfgang Klingel, Cendant Software: In diesem Jahr will man insgesamt 300.000 bis 400.000 Stück Edutainment-Software verkaufen.

Abseits vom Trubel um die erklärten Verkaufsabsichten der CUC-Spieledivisions durch die Cendant-Muttergesellschaft präsentierte sich die Deutschland-Tochter in Halle 3. „Business as usual" ist die Devise von Cendant Deutschland Geschäftsführer Wolfgang Klingel. Interessante Neuigkeiten gab es vor allem im Kindersoftware-Bereich. Zum Schulanfang wird das Unternehmen die Edutainment-Titel **`Adi´** zum ersten Mal im Fernsehem bewerben. Etwa 750.000 DM will man für Marketing ausgeben. „Der Markt für Kindersoftware ist groß für den Marktführer, so daß es sich lohnt, ihn noch größer zu machen", lautet Klingels Philosophie. In diesem Jahr will der führende Anbieter von Edutainment-Titeln insgesamt 300.000 bis 400.000 Stück Kindersoftware absetzen. „Im Edutainment-Bereich hilft nur kontinuierliche Arbeit. Die Wiederkaufrate für Adi-Produkte beträgt 80 Prozent. Die Kampagne richtet sich deshalb an Erstkäufer." Seit dem letzten Weihnachtsgeschäft verspüre man ein starkes Wachstum in diesem Software-Segment. Auch der Handel habe erkannt, daß Edutainment ein Wachstumsmarkt ist und viele Vorteile habe, meint Klingel. „Die **`Adi´**-Titel werden bereits seit drei Jahren zu einem empfohlenen Verkaufspreis von 99,- DM angeboten. Die Margen sind höher als bei Spielen. und die langen Produktlebenszyklen versprechen ein weitgehend risikoloses Geschäft." Derzeit macht das Edutainment-Geschäft zirka 40 Prozent des Cendant-Umsatzes aus, auch auf europäischer Ebene soll dies beibehalten werden. Unorthodox erscheinen die Marketing-Aktivitäten des Unternehmens. Erst kürzlich startete man im hessischen Raum ein Sonderangebot für Schulkinder. Jeder **`Adi´**-Käufer erhält ein freies **`Adi´** für die Schule. „Es ist unsere Art, die Bildung zu unterstützen", meint Wolfgang Klingel. Die Erfahrung habe gezeigt, daß die Ausrüstung von Schulen mit PCs und Software desolat sei. Aus diesem Grund kooperiert Cendant mit der Firma Omnico. Das Unternehmen bietet den Schulen gebrauchte Computer zu erschwinglichen Preisen an. Auch von der **`Fisher-Price´**-Reihe aus dem Hause Davidson verspricht man sich viel. Zahlreiche Lernprogramme fördern Kreativität, Zahlen-, Farb- und Formverständnis bei Vorschulkindern und erwecken die beliebten Fisher Price-Figuren auf dem Bildschirm zum Leben. Die auf der Messe gezeigten Spielehighlights waren das Strategiespiel **`Caesar III´** und die Rennsimulation **`Grand Prix Legends´**. Beide Spiele wurden zum ersten Mal der deutschen Öffentlichkeit präsentiert. *(jf)* ▮

Trotz Tomb Raider-Erfolge weiterer Portfolio-Ausbau

Nicht Marktanteile, sondern Spieleinhalte stehen im Focus

Der zunächst etwas provisorisch wirkende Stand konnte nicht über das hochkarätige Software-Angebot hinwegtäuschen, das Eidos während der CeBIT HOME präsentierte. Nach **`Commandos – Hinter feindlichen Linien´** hat man mit **`Gangsters – Organisiertes Verbrechen´** bereits einen neuen vielversprechenden PC-Titel am Start. „Wir erhalten vom Handel derzeit eine ähnliche Resonanz wie bei **`Commandos´`**", sagt Knut-Jochen Bergel, Vertriebsleiter bei Eidos. Das Strategiespiel verfügt über zahlreiche Management-Komponenten und entführt den Spieler in die Zeit der amerikanischen Prohibition. Als Mafiaboß darf man im Wettstreit mit anderen Gangs die Herrschaft über Chicago übernehmen. Zum Veröffentlichungstermin im Oktober wird auch das offizielle Lösungsbuch zu diesem Titel erhältlich sein. Von Looking Glass, den Entwicklern von **`Ultima Underworld´** und **`System Shock´**, kommt das 3D-Rollenspiel **`Dark Project – Der Meisterdieb´**. Das PC-Spiel verfügt über eine neuartige interaktive Welt und eine realistische Grafikdarstellung. Mit **`Omikron´** (PC/PSX) und **`Daikatana´** (PC) hat Eidos zwei weitere Actiontitel im Angebot. Traditioneller Blickfang war wie immer Lara Croft. Rechtzeitig zum Erscheinen von **`Tomb Raider 3´** wird der Publisher eine streng limitierte Auflage lebensgroßer Lara-Figuren als POS-Dekoration anbieten. In Deutschland wird es nur etwa 200 Stück geben. Auf dem Messestand war die Statue zum ersten Mal öffentlich zu bewundern. Eidos Interactive schielt bei der Auswahl neuer Produkte und Labels nicht einfach nur auf Marktanteile. „Es kommt uns auf die Inhalte an. `Content is King´", erläutert Eidos Geschäftsführer Rolf Duhnke. Dies sei auch der Grund, weswegen man den Software 2000-Titel **`Bundesliga Manager 98´** ins Programm genommen hat. Derzeit sind 30 Produkte in Entwicklung, die innerhalb der kommenden zwei Jahre erscheinen werden. Auch für Sega Dreamcast wird entwickelt. Zum Geschäftsjahresende, am 31. März 1999, rechnet Eidos Interactive in Deutschland mit einem Umsatz von 80 Millionen DM. „Zur Zeit sind wir über Plan", sagt Rolf Duhnke. Im Marketingbereich geht das Unternehmen neue Wege. Obwohl der Strategiehit **`Commandos´** bereits seit einigen Wochen die Charts dominiert, startete Eidos erst vor kurzem mit der eigentlichen Vermarktung des Titels. Noch bis Mitte September findet eine bundesweite Bauzaun-Plakatierung statt. Bis Weihnachten will das Unternehmen noch mindestens 400.000 DM in Marketing für das Produkt investieren. Auch für zukünftige Titel will Eidos Titel zunächst über die Fachpresse in die Massenmedien bringen. Die Produktwerbung setzt erst dann ein, wenn der Titel in den Regalen steht. *(jf)* ▮

Rolf Duhnke, Sascha Green-Kaiser (vorne), Beco Mulderij, Knut-Jochen Bergel und Volker Rieck (v.l.n.r.) können zufrieden sein: Auch in den nächsten Monaten verfügt Eidos über zahlreiche vielversprechende Spiele.

Konami will auch NTSC-Freaks bedienen

NTSC-Version von Metal Gear Solid erscheint bereits im Oktober

Mit VIVA-TV-Star Mola Adebisi zog Konami zu jeder vollen Stunde die Besucher scharenweise an den weitläufigen Messestand. Zwischen den Präsentationen und moderierten Wettbewerben auf der Showbühne wurden Produkttrailer gezeigt, und Messegäste durften an zahlreichen Spielstationen die neuesten PSX- und N64-Games probespielen oder im spektakulären Fahrsimulator `Road Rage´ Platz nehmen. Einmal am Tag wurde auf der großen Monitorwand der Spionage-Thriller `Metal Gear Solid´ vorgestellt. Auf die komplett lokalisierte Deutschland-Version des bereits mehrfach auf Messen ausgezeichneten PlayStation-Knüllers müssen Händler und Endkunden noch bis zum März 1999 warten. Im Oktober erscheint jedoch bereits die US-Version. Konamis General Manager Axel Herr glaubt, daß etwa 10 Prozent der Erstverkaufsmenge für die PAL-Version als Grauimport zu erwarten sind. Konami hat sich deshalb entschieden, die NTSC-Version in Deutschland zeitgleich zum Verkaufsstart in den USA anzubieten. „Wir wollen den europäischen Markt kontrollieren, deshalb werden wir die US-Version in gewissen Stückzahlen selbst anbieten", erklärt er. „Der empfohlene Verkaufspreis in Deutschland wird dem US-Retailpreis entsprechen. Der Import wird sich also für Endkunden nicht lohnen. Der Handel hingegen braucht sich nicht mit den notwendigen Import-Transaktionen zu beschäftigen". Die NTSC-Version wird voraussichtlich über ausgewählte Handelpartner in ganz Europa angeboten. Ähnlich will Konami auch mit dem erfolgversprechenden Horror-Adventure **`Silent Hill´** verfahren. Dieser Titel soll, voll lokalisiert, ebenfalls im März nächsten Jahres erscheinen. Für `Metal Gear Solid´ ist eine europaweite TV-Kampagne geplant. Der Titel gilt auch für Sony Computer Entertainment als Schlüsselprodukt zur Verbreitung der PlayStation-Hardware. Deshalb wird es zwischen Sony und Konami eine Marketing-Kooperation geben. Konamis Europazentrale in Frankfurt steuert mittlerweile alle Marketing-Aktivitäten in den europäischen Ländern, um gezielt Synergien und Kostenvorteile zu nutzen. Die Unternehmens-Konzentration in der Branche sieht Axel Herr nicht als Bedrohung für Konami an: „Die Konzentration geschieht vor allem im PC-Bereich. Wir begrüßen das, da es so einfacher ist, den Gesamtmarkt nach vorn zu bringen, und gleichzeitig mit einer Professionalisierung einhergeht. Unser Vorteil

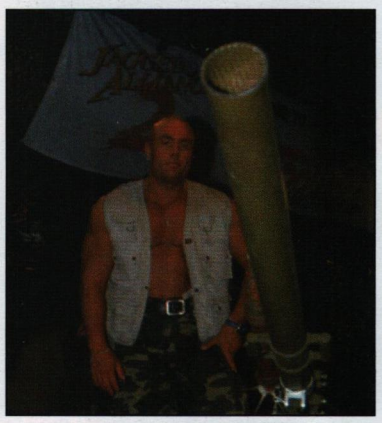
Axel Herr (sitzend) und TV-Star Mola Adebisi, umringt von der Konami-Messemannschaft.

ist die Spezialisierung auf Konsolenspiele. Hier wollen wir unsere marktbedeutende Stellung ausbauen." Bis März 1999 hat Konami 15 PlayStation- und 14 Nintendo-64-Veröffentlichungen fest vorgesehen. Die Spiele kommen vornehmlich aus dem eigenen Haus. Das 3rd-Party-Sortiment soll jedoch auch weiter wachsen. So rechnet man mit neuen Abschlüssen, die auf der ECTS finalisiert werden sollen. Die enge strategische Beziehung zu Nintendo baut unterdessen Konami weiter aus. „Wir haben deckungsgleiche Intentionen und pflegen auch enge Kontakte zum US-Management. In den wichtigsten europäischen Ländern kooperieren wir im Rahmen großangelegter Werbekampagnen", sagt Axel Herr. In Deutschland nutzt Konami die Merchandising-Erfahrung von Nintendo. POS-Materialien werden gemeinsam entwickelt und mit Hilfe der Nintendo-Merchandiser im Handel plaziert. Zu den wichtigsten N64-Titeln für das Weihnachtsgeschäft gehört neben **`International Superstar Soccer `98´** auch das Rollenspiel **`Holy Magic Century´** von Imagineer. Das Action-Adventure **`Survivor – Day One´** ist ebenfalls für das vierte Quartal ´99 angekündigt. Mit **`NHL Pro ´99´** für Nintendo 64 und PlayStation erweitert Konami seine Sport-Range um ein Eishockey-Spiel. Im März nächsten Jahres soll der Titel erscheinen. Auch die **`NBA Pro´**-Basketball-Serie wird im Frühjahr fortgesetzt. *(jf)* ▮

TopWare bekennt sich zu Spielen

Mit vier Key-Titeln wird der Interactive-Bereich ausgebaut

TopWare präsentierte sich passend zum im Oktober erscheinenden Strategie-Titel **`Jagged Alliance 2´** mit einem Themenstand im Militär-Look. Auf der von Muskelprotzen im Tarnanzug bewachten Aktionsfläche wurden die aktuellen Neuheiten des erst vor kurzem ins Leben gerufenen Labels TopWare Interactive über eine Projektionsleinwand präsentiert. Im gesamten Standkonzept positionierte sich das Unternehmen auf der Messe klar als Spielepublisher, das Geschäft mit dem Non-Games-Bereich trat dabei klar in den Hintergrund. Zudem war Robert F. Sirotek, Vice President des **`Jagged Alliance´**- und **`Wizardry´**-Entwicklers Sirtech Software, persönlich anwesend und beantwortete die Fragen der Fans. Der achte Teil der beliebten **`Wizardry´**-Rollenspiel-Saga läßt allerdings noch bis zum dritten Quartal 1999 auf sich warten. Neben **`Jagged Alliance 2´** konnte man sich einen Eindruck von dem Adventure-Rollenspiel **`Septerra Core´** von den Valkyrie Studios, das Anfang 1999 auf den Markt kommen wird, machen. Mit **`Earth 2150 – Escape from the Blue Planet´** setzt TopWare erneut auf Echtzeitstrategie und will an den Erfolg des Vorgängers anknüpfen. Ebenfalls präsentiert wurde natürlich auch die zur CeBIT HOME auf dem Markt erschienene strategische Wirtschaftssimulation **`Knights and Merchants – The Shattered Kingdom´** von Joymania. *(fo)* ▮



TopWare sorgte mit dem im Militär-Look gehaltenen Themenstand für großes Interesse und vermittelte dem Publikum erste Eindrücke zu `Jagged Alliance 2´.

Fotos: F. Ossmann (2), I. Fröhlich (3)

Bundesweite Promotion-Touren sollen Top-Titel bis Jahresende unterstützen

Premiere für Flippersimulation Pro Pinball – Big Race USA

Empire konzentrierte sich auf der CeBIT HOME vor allem auf die Edel-Hubschraubersimulation **`Apache – Havoc´** (PC) und den neuesten Teil der **`Pro Pinball´**-Reihe **`Pro Pinball – Big Race USA´** (PSX, PC), der durch seine außergewöhnlich realitätsnahe Ballphysik auf großes Interesse bei den Flipperfreunden stoßen dürfte und auf der Messe erstmals präsentiert wurde. Beide Produkte sind die Key-Titel des britischen Unternehmens für das diesjährige Weihnachtsgeschäft. Die PC- und die PSX-Version von **`Pro Pinball – Big Race USA´** werden laut Marketing Manager Sevgi Kirik bereits in der zweiten Oktoberhälfte zeitgleich erscheinen. Wie bereits der Vorgänger soll auch der neueste Teil der Reihe im Vorweihnachtsgeschäft durch eine bundesweite Promotion-Tour, Handels-Kooperationen und Anzeigen in der Fachpresse unterstützt werden. Auf **`Apache – Havoc´** werden die Freunde realistischer Flugsimulationen noch bis September warten müssen, auch hier sind Anzeigenkampagnen und Handels-Kooperationen geplant. *(fo)* ▮

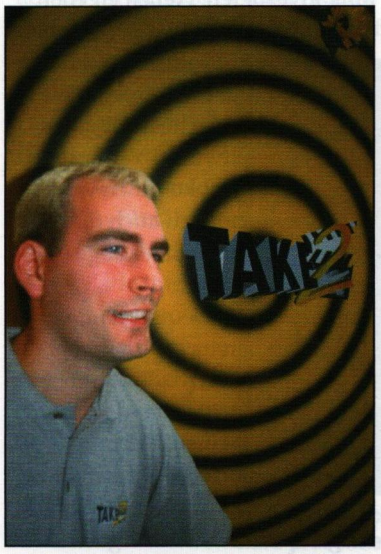
Sevgi Kirik, Empire Interactive: Auch für `Pro Pinball – Race USA´ wird es, wie für den Vorgänger, eine bundesweite Promotion-Tour im Handel geben.

Take 2 Interactive setzt auf You don´t know Jack

Das ulkige Quiz soll sich zu Weihnachten noch einmal in erheblichen Volumen verkaufen

Präsentationsschwerpunkt bei Take 2 war noch einmal das PC-Quiz **`You Don't know Jack´**. Auf einem großen Monitor konnten Messebesucher das Spiel testen. In Deutschland verkaufte sich der Titel bislang rund 50.000 mal. „Es hat sich bestätigt, daß das Produkt sich verkauft, wenn der Händler es im Geschäft zeigt. Dort, wo dies nicht der Fall ist, wird weniger verkauft", erläutert Product Manager Matthias Wehner. Zu Weihnachten wird der Titel in eine Sonderverpackung eingehüllt und als das ideale Weihnachtsgeschenk ausgelobt. Die Verpackung wird mit speziellen, im Spiel enthaltenen Weihnachtsfragen bedruckt. Der typische Käufer von **`You Don't know Jack´** sei zwischen 25 und 45 Jahre alt, männlich und verfüge über einen gewissen intellektuellen Anspruch, so Wehner. Darüber hinaus bezeichnet Key Accout Manager Jürgen Beck das Programm als „den wahrscheinlich meist kopierten Titel". Die Piraterie bei dem Spiel sei dramatisch. Im Großraum Berlin schätzt er das Verhältnis von verkauften Originalen zu im Umlauf befindlichen Raubkopien auf 5 zu 50. Der zweite Teil des Titels ist bereits in Vorbereitung. Derzeit sitzen die Autoren an den neuen Fragen für das Spiel. Kommende Ostern soll es in den Handel kommen. Gespannt sein darf man auch auf die PC-Spiele des Entwickler-Konglomerats Gathering of Developers. Die Wirtschaftssimulation **`Railroad Tycoon 2´** soll eines der Top-Produkte für das Weihnachtsgeschäft werden und 1999 auch für die PlayStation erscheinen. Mit dem Strategiespiel **`Rainbow 6´** (PC/PSX), das sehr an **`Commandos´** erinnert, trifft Take 2 den Geschmack der Zeit. **`Space Station Silicon Valley´** wird das erste Nintendo 64-Produkt des Publishers sein. 3D-Action pur wird geboten.

Take 2 engagiert sich auch für den Farb-Game Boy. Ende November sollen mit **`Montezuma's Return´**, **`Reservoir Rat´** und **`Cool Hand´** bereits drei Spiele erscheinen. *(jf)* ∎



TopWare sorgte mit dem im Militär-Look gehaltenen Themenstand für großes Interesse und vermittelte dem Publikum erste Eindrücke zu `Jagged Alliance 2´.

Autobahn Raser 2 rollt an den Start

Das Highlight am Koch Media-Stand war **`Media DJ Pro´**, ein Music-Programm. Aus 1.000 mitgelieferten Sound-Samples können eigene Songs gebastelt und bearbeitet werden. Davilex wird dagegen einen Nachfolger des überraschend erfolgreichen Rennspiels **`Autobahn Raser´** entwickeln. Die Programmierer werden dazu von Holland nach Deutschland umziehen und sechs neue Leute einstellen. **`Autobahn Raser´** soll vor allem in technischer Hinsicht verbessert und so realistischer werden. Zusätzliche Features wie ein Radio, das Verkehrsdurchsagen überträgt, sind angedacht. Vor Ende 1999 ist mit dem Sequel jedoch nicht zu rechnen. Koch-Partner Bertelsmann Interactive bietet dagegen ein neues Universallexikon auf CD-ROM an. Außerdem gibt es einen Titel zur Rechtschreibereform. Rechtschreibeprüfung und Lernmodus helfen dem Benutzer, sich mit der neuen Schreibweise vertraut zu machen. (jf) ∎

Bis 50.000 Einheiten Verkaufspotential

Alleine mit den Actionspielen Sin, Heretic 2 und Heavy Gear 2 will Activision zwischen 120 und 150.000 Einheiten absetzen

Bei Activision verzichtete man weitgehend auf Showelemente. Im Messemittelpunkt standen die Produkte. An zahlreichen Displays durften sich die Besucher von der Qualität der neuen Spiele überzeugen. Für PC gab es die Action-Titel **`Sin´**, **`Heavy Gear 2´** und **`Heretic 2´** zu sehen. „An die Titel gehen wir realistisch heran", sagt Wolfram von Eichborn, Geschäftsführer von Activision. Er geht von einem Verkaufspotential der einzelnen Titel von 30.000 bis 50.000 Einheiten aus. Mit **`Sin´** wird auch bei Activision endlich ein Kopierschutz eingeführt. Zunächst erscheint am 15. Oktober die indizierungsgefährdete Originalversion. Anfang 1999 will man dann eine entschärfte deutsche Variante veröffentlichen. Das Racing Game **`Interstate '83´** wird Anfang nächsten Jahres erscheinen. Auch für die PlayStation gibt es reichlich Action. Wichtigstes Produkt ist **`Apocalypse´**. Bruce Willis höchstpersönlich stand für dieses Spiel Pate. Der Titelheld gleicht dem begehrten Hollywood-Schauspieler optisch bis ins kleinste Detail. Im November wird das Spiel veröffentlicht. Mit **`Tenchu´** bringt Activision ein derbes Fighting-Spiel. Man kann zahlreiche Ninja-Kämpfer mit Fechtwaffen und anderem Schneidewerkzeug aufeinander loslassen. Das Unternehmen will bald zwei neue Labels für den Mitvertrieb ankündigen. Innerhalb der nächsten 12 Monate will man PC- und PlayStation-Titel etwa im gleichen Verhältnis anbieten. Nintendo 64-Produkte stehen nicht auf dem Programm. Hingegen denkt Activision derzeit über Dreamcast-Entwicklungen nach. Den zur Zeit stattfindenden Konzentrationsprozeß auf Industrieseite beobachtet Activision aufmerksam. Wolfram von Eichborn: „Activision ist ein selbständig operierendes Unternehmen und wird es auch bleiben. Eine Kooperation mit einem anderen Unternehmen ist denkbar. Solche Entscheidungen werden jedoch in den USA getroffen. Unser Ziel ist es nicht, die Nummer eins im Markt zu werden. Wir wollen unser Produktportfolio weiterentwickeln und mit einer vernünftigen Preispolitik weiter nach vorn kommen." Erst kürzlich wurde ein Publishing-Deal mit Disney Interactive abgeschlossen. Activision wird **`Toy Story 2´** für PC, PlayStation und Nintendo 64 anbieten. Ob weitere Produkte von Disney hinzukommen, steht derzeit noch nicht fest. Mit den Titeln des amerikanischen Entwicklers Head Games hat Activision unterdessen Besonderes vor. Zu Preisen zwischen 29,95 DM und 49,95 DM soll ein Nischenmarkt mit populären Spielethemen bedient werden. Head Games hat in den USA bereits Spiele zu Themen wie Bowling und Sportangeln entwickelt. Die Produkte sollen nicht dem höchsten Qualitätsstandard entsprechen, aber dafür mit einer möglichst zugkräftigen Lizenz versehen werden. „Es gibt viele Gelegenheitsspieler, die keine Lust haben, 90,- DM für ein Spiel auszugeben. Für spezielle Themen lassen diese Kunden sich jedoch begeistern. Diese Zielgruppe ist noch gar nicht erreicht worden", sagt Wolfram von Eichborn. Für Activision wird Head Games deshalb speziell für Deutschland interessante Themen umsetzen. Welche das konkret sein werden, wollte der Geschäftsführer noch nicht preisgeben. Eine Snowboarding-Simulation könnte jedoch dazugehören. Bei der Vermarktung denkt man an die Kooperation mit Markenartiklern. Die Spiele könnten dann beispielsweise in Fachabteilungen von Kauf- und Warenhäusern angeboten werden. *(jf)* ∎

Der CeBIT HOME-Stand von Activision: Auf Bühnenshows wurde zugunsten einer umfangreichen Produktpräsentation verzichtet.

Die Prinzen treten in Anno 1602 auf

Infogrames sichert sich Mitarbeit der Pop-Band bei der Zusatz-CD zur Wirtschaftssimulation

Infogrames lenkte die Aufmerksamkeit des Publikums mit einem durchgehenden Showprogramm auf seine Ausstellungsfläche. Auf einer Showbühne wechselten sich nahezu pausenlos Produktpräsentationen, Gameshows und Live Performances ab. Im Außenbereich des Standes wurden die wichtigsten Titel des Publishers vorgestellt. So konnte die neueste Version des Rollenspiels aus dem **`Das Schwarze Auge´**-Universum **`LMK´** (PC) von Attic begutachtet werden. Actionfreunden wurde das 3D-Action-Adventure **`Outcast´** (PC) sowie der von den Nintendo 64-Besitzern langerwartete Action-Titel **`Mission Impossible´** geboten. Auch das futuristische Rennspiel **`Deth-Karz´** (PC, N64) zählt für Geschäftsführer Wilhelm Hamrozi zu den wichtigsten Titeln für das nahende Weihnachtsgeschäft. Eine Besonderheit hatte Infogrames jedoch für die Zusatz-CD zu der erfolgreichen Wirtschaftssimulation **`Anno 1602´** von Sunflowers zu bieten: Die beliebte deutsche Band `Die Prinzen´ haben sich für das Spiel zur Verfügung gestellt, um Charaktere im Menü der Spielerweiterung darzustellen und verschiedene Jingles im Spiel zu singen. Jedes Bandmitglied wird weiterhin eine der Bevölkerungsgruppen im Spiel darstellen. Die Stars waren auch persönlich am Stand und haben sich den Fragen des Publikums gestellt. „Die Zusammenarbeit mit den Prinzen schafft uns eine hohe TV-Präsenz, die Band wird auf der kommenden CD einen Song zu Anno 1602 herausbringen, und das Spiel wird in dem Musikvideo eine große Rolle spielen", sagt Helmut Stiefel, Marketing Director von Infogrames. „Der Umsatz mit Anno 1602 ist noch lange nicht vorbei, in diesem Jahr werden noch 1,5 Millionen DM in das Marketing für den Titel investiert." Doch `Die Prinzen´ waren nicht die einzigen prominenten Gäste, die Infogrames im Programm hatte. Jeder Messetag hatte einen neuen Publikumsliebling zu bieten: So gab es u. a. Auftritte der Girlie-Band Deeva, des Hip-hop-Duos Tia Van, der Rapperin Toyya aus Florida, den Funky Diamonds, den Just Friends und des Star-DJs Kai Tracid. *(fo)* ▮

Sunflowers-Chef Adi Boiko (l.) und Infogrames-Geschäftsführer Wilhelm Hamrozi (r.) interviewten die Pop-Band Die Prinzen auf der Show-Bühne.

Mehr Kapital für neue Produkte

I-Magic plant verstärkten Einkauf von Lizenztiteln

Nach dem Börsengang Anfang August will Interactive Magic nun verstärkt in die Produktentwicklung investieren. Neben eigenen Spieleprojekten will das Unternehmen verstärkt Produkte einkaufen. Derzeit befindet sich Interactive Magic auf der Suche nach guten Titeln zur weltweiten Vermarktung. Vertriebsabkommen werden so weit wie möglich auch für die jeweils anderen Länder abgeschlossen.

Außerhalb von Deutschland vertreibt man bereits die Titel von Topware Interactive. Bis Jahresende sollen in Deutschland noch vier PC-Titel erscheinen. Darunter befinden sich auch die Panzersimulation `Spearhead´ und die Sci-Fi-Flugsimulation `Ultra Fighters´. Zu den Highlights für 1999 gehört `Shadow Company´. Es handelt sich um ein Strategie-Spiel im Stil von `Commandos´ mit hervorragender Grafik und isometrischer 3D-Ansicht. Mit `Theocracy´ besetzt I-Magic hingegen das Aufbau-Strategiespiel-Genre. *(jf)* ▮

Hasbro Interactive hofft auf H.E.D.Z.

Vis Interactives neues 3D-Actionspiel ist für Hasbro Interactive der wichtigste Titel im Jahresendgeschäft

Der Stand von Hasbro Interactive stand klar im Zeichen des lang angekündigten futuristischen Gladiatorenspiels **`H.E.D.Z.´** (PC), das nun endgültig im September erscheint und auf der Messe erstmals in Deutschland präsentiert wurde.

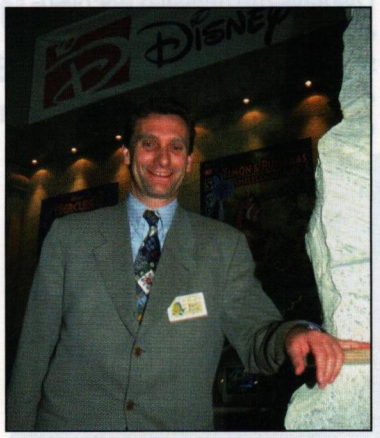
Torsten Oppermann, Hasbro Interactive: Mit starken Lizenzen und TV-Werbung ins Weihnachtsgeschäft.

Für Geschäftsführer Torsten Oppermann gehört der oft verschobene Titel klar zu den wichtigsten Produkten des Weihnachtsgeschäftes. Ebenfalls im Vordergrund stand das Remake des Atari-Klassikers **`Centipede´** (PC, PSX), mit dem sich die Messebesucher am Stand Highscore-Wettbewerbe liefern konnten. Das Produkt wird zum Erscheinungstermin im November mit TV-Werbung, Anzeigen in der Fachpresse und POS-Material unterstützt. Auch die Longseller-Brettspielumsetzungen **`Risiko´** und **`Monopoly´** will Oppermann zu Weihnachten durch TV-Werbung weiter pushen. Dabei handelt es sich sowohl um eigene Spots für die Interactive-Umsetzungen als auch um kombinierte Spots mit der originalen Brettspielversion. Ebenfalls zu sehen war Hasbros 64 Bit-Premiere **`Glover´** sowie das im November erscheinende Echtzeit-Strategiespiel **`Small Soldiers Squad Commander´**, das die Lizenz des gleichnamigen Kinofilms zum Jahresende nutzt. *(fo)* ▮

Kino-Kampagne für Mulan geplant

Zeitnaher Launch des Kinofilms und der Kindersoftware sichert Marketing-Synergien für Disney Interactive

Ebenso wie Cendant Software hat auch Disney Interactive ein positives Wachstum im Bereich Kindersoftware ausgemacht. „Ein gutes Produkt kann man mittlerweile 20.000 mal verkaufen. Das Potential hat sich somit innerhalb von zwei Jahren verdoppelt", sagt Roger Haefele, Marketing Direktor bei Disney Interactive. Dennoch sieht Haefele die Notwendigkeit eines Mentalitätswandels bei Eltern: „Viele können sich noch nicht vorstellen, daß es Produkte für 3- bis 5-jährige gibt. Hier ist einiges an Aufklärungsarbeit erforderlich." Für das Weihnachtsgeschäft bietet Disney Interactive zwei Titel zum Disney-Film `Mulan´ an. **`Mulan Interactive Abenteuer´** ist für 4- bis 8-jährige gedacht. Die CD-ROM enthält unter anderem Original-Filmausschnitte, Puzzles und Geschicklichkeits-Spiele. Um die geplanten 30.000 bis 50.000 Einheiten zu verkaufen, wird Disney Interactive umfangreiche Werbemaßnahmen ergreifen. Neben einer bundesweiten Kinokampagne sind Anzeigen in `Micky Maus´ und `Familie & Co´ geplant. Eine Bundle-Kooperation mit dem PC-Hersteller Packard-Bell, Sonderdisplays für den Handel und ein Videotrailer ergänzen den Marketingplan. Mit dem **`Mulan Druckstudio´** können Disney-Fans Filmmotive bearbeiten und ausdrucken. Für diesen Titel wird es über die Werbemaßnahmen des interaktiven Abenteuers hinaus eine Drucker-Promotion mit der Firma Lexmark geben. *(jf)* ▮



Roger Haefele, Disney Interactive: Von einem guten Kindertitel kann man in Deutschland mittlerweile 20.000 Einheiten verkaufen.

Fotos: J. Fröhlich (3), F. Ossmann (3)

MicroProse setzt Schwerpunkte bei Action und Simulation

Business as usual vor der endgültigen Hasbro-Übernahme

Nach der Bekanntgabe der Übernahme durch Hasbro nimmt auch bei MicroProse zunächst alles seinen gewohnten Gang. „Konzentration ist ein normaler Prozeß. Kleine und mittlere Unternehmen sind auf Dauer nicht konkurrenzfähig. Bis zur endgültigen Übernahme läuft bei uns alles ganz normal weiter", sagt Heike Diederichs, Marketing & Finance Director bei MicroProse. So präsentierte der Publisher seine Spiele-Neuheiten unter dem Dach einer futuristischen Silber-Kugel. An zahlreichen Displays konnten die Standbesucher sich mit den PC-Neuheiten vertraut machen. Auch das derzeit hoch in den Charts plazierte Strategiespiel **`Battle Tech: Mechcommander´** war zu sehen. Eines der Produkt-Highlights für das Weihnachtsgeschäft ist der Action-Titel **`Klingon Honor Guard´**. Das Star Trek-Spiel arbeitet mit der Grafik-Engine des Referenztitels `Unreal´ und erscheint Ende September. **`Warlords III: Darklords Rising´** ist ein Strategiespiel für Fantasy-Fans und verfügt über einen guten Multiplayer-Modus. Die Flugsimulation **`Falcon 4.0´** ist für November angekündigt. Der Spieler darf in einem F-16C-Jagdflugzeug Platz nehmen, sich nach zahlreichen Trainingseinsätzen in diverse Kampfmissionen stürzen oder sich im Multiplayer-Modus heißen Gefechten im Netzwerk widmen. Etwas historischer geht es bei **`European Air War´** zur Sache. Hier darf man Kampfflugzeuge aus dem Zweiten Weltkrieg besteigen. *(jf)* ▮

Heike Diederichs und Julia Erhard präsentierten mit Falcon 4.0 eine der vielversprechendsten Flugsimulationen.

Millionenbudget für Formel 1 ´98

Psygnosis will TV-, Print- und POS-Kampagne starten

Der Publikumsmagnet am Psygnosis-Stand war eindeutig der hydraulische Arcade-Simulator, der das Publikum auf den bevorstehenden Release von **`WipEout 64´** einstimmen sollte. Bis Messeende war noch nicht sicher, ob der Mitte November erscheinende N64-Titel vom neu aufgebauten Psygnosis-Salesteam vertrieben oder über Nintendo auf den Markt gebracht wird. Weiterhin durften am Stand die wichtigsten Titel für das nahende Weihnachtsgeschäft begutachtet werden. Besonders vielversprechend ist natürlich der Lizenzknüller **`Formel 1 ´98´** (PC, PSX), für den Psygnosis über eine Million DM in Marketingaktivitäten investiert. Neben einer massiven TV-Kampagne plant das Unternehmen Anzeigen in der Fachpresse, POS-Aktionen sowie Handelspromotions. Weiterhin wurden die Titel **`Colony Wars: Vengeance´** (PSX), **`O.D.T.´** (PSX, PC), **`Psykodek´** (PSX), **`Global Domination´** (PC) und der erst im Januar erscheinende Action-Adventure-Knüller **`Drakan´** präsentiert. Für Anfang 1999 kündigt PR-Manager Michael Paul mit **`Lander´** den ersten DVD-Titel von Psygnosis an. *(fo)* ▮

Hartwig Walter (links) und Michael Paul, Psygnosis: Der Lizenzknüller `Formel 1 ´98´ wird zum Weihnachtsgeschäft durch eine massive Marketingkampagne unterstützt.

VUD verleiht Gold und Platin

35 Produkte qualifizieren sich für die neuen Verkaufsawards

35 Produkte auf verschiedenen Plattformen wurden bei der ersten VUD-Gold- und Platin-Verleihung auf der CeBIT HOME für ihren kommerziellen Erfolg ausgezeichnet.

Der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland e.V. (VUD) hat auf der CeBIT HOME erstmals Gold- und Platinauszeichnungen für die kommerziell erfolgreichsten Produkte in Deutschland verliehen. Dabei wurde nach einzelnen Plattformen unterschieden. Für 100.000 verkaufte Einheiten wird die Gold-Auszeichnung, für 200.000 verkaufte Exemplare die Platin-Auszeichnung verliehen. Bei dieser ersten Verleihung wurden 22 Produkte mit Gold bedacht, elf Produkte erhielten Platin. Die Edutainment-Reiche **`Addy´** wurde als mit Abstand erfolgreichste Produktreihe aus dem Bereich der Kindersoftware mit einem Sonderpreis ausgezeichnet. Ein weiterer Sonderpreis ging an die Compilation-Reihe **`Gold Games´**, die sich bereits über 600.000 mal verkauft hat. Die Prädikate werden nach den Richtlinien des Verbandes verliehen, wobei die Preise zweimal jährlich im Rahmen eines Events überreicht werden. Maßgeblich sind laut Aussage des VUD die bestätigten Durchverkäufe, die auf Grundlage des Warenwirtschaftssystems der Unternehmen belegt oder durch einen Wirtschaftsprüfer attestiert werden müssen. Von diesen Angaben rechnet der Verband 30% Retouren ab. *(fo)* ▮

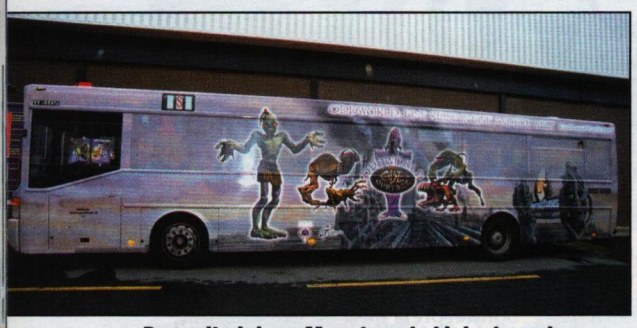
Liste der ausgezeichneten Produkte

Titel	Publisher	Format	Auszeichnung
FIFA 97	Electronic Arts	PC CD-ROM	Gold
Frankreich ´98 – Die Fußball WM	Electronic Arts	PC CD-ROM	Gold
Frankreich ´98 – Die Fußball WM	Electronic Arts	PSX	Gold
FIFA ´98 – Die WM Qualifikation	Elecronic Arts	PC CD-ROM	Gold
FIFA ´98 – Die WM Qualifikation	Electronic Arts	PSX	Gold
Dungeon Keeper	Electronic Arts	PC CD-ROM	Gold
Wing Commander 4	Electronic Arts	PC CD-ROM	Gold
Civilization 2	MicroProse	PC CD-ROM	Gold
Grand Prix 2	MicroProse	PC CD-ROM	Platin
Tomb Raider	Eidos Interactive	PC CD-ROM	Platin
Tomb Raider	Eidos Interactive	PSX	Gold
Tomb Raider 2	Eidos Interactive	PC CD-ROM	Platin
Tomb Raider 2	Eidos Interactive	PSX	Platin
Anno 1602	Sunflowers	PC CD-ROM	Platin
Formel 1	Psygnosis	PSX	Platin
Formel 1 ´97	Psygnosis	PSX	Platin
Diablo	Cendant	PC CD-ROM	Gold
Hugo	Infogrames	Game Boy	Platin
Hugo 2	Infogrames	Game Boy	Gold
V-Rally	Infogrames	PSX	Gold
C&C 2 – Alarmstufe Rot	Virgin	PC CD-ROM	Platin
Die Siedler 2	Blue Byte	PC CD-ROM	Platin
Monkey Island 3	Funsoft	PC CD-ROM	Gold
International Superstar Soccer 64	Konami	N 64	Gold
D-Sat 1.0	TopWare	PC CD-ROM	Platin
D-Sat 2.0	TopWare	PC CD-ROM	Gold
Age of Empires	Microsoft	PC CD-ROM	Gold
Flight Simulator ´98	Microsoft	PC CD-ROM	Gold
Final Fantasy VII	Sony	PSX	Gold
Tekken 2	Sony	PSX	Gold
Porsche Challenge	Sony	PSX	Gold
Gran Turismo	Sony	PSX	Gold
F1 Racing Simulation	Ubi Soft	PC CD-ROM	Gold
Gold Games-Reihe	TopWare	PC CD-ROM	Sonderpreis
Addy-Reihe	Cendant	PC CD-ROM	Sonderpreis

Neue Kooperation mit der Musikbranche

GTIs Spieleheld Abe rappt und tanzt im Music Instructor-Video

Bei GTI standen neben dem 3D-Shooter **`Unreal´** der PSX-Knüller **`Abe's Exoddus´** und Rage Softwares Umsetzung von Jeff Waynes gleichnamigem Musical, **`War of the Worlds´** (PC), im Vordergrund. Jeff Wayne hat für das Strategiespiel die Musik extra neu arrangiert. Weiterhin hat GTI während der Messe den Abschluß einer Kooperation mit dem Musik-Label eastwest records bekanntgegeben. Im neuen Video des Musikprojektes Music Instructor wird Oddworld-Held Abe zusammen mit der angesagten Breakdance-Gruppe The Flying Steps tanzen und rappen. The Flying Steps gaben auf der Bühne des GT-Standes der CeBIT HOME eine Kostprobe ihres Könnens - das Publikum war begeistert. „Das gemeinsame Video von Music Instructor und Abe vereint zwei große Stars der Musik- und Gamingbranche in einem spannenden gemeinsamen virtuellen Projekt", erklärt GTI-Marketing Director Thorsten Moe. „Die Kooperation zwischen zwei so innovativen Ideen, wie sie die Spiele- und die Musikindustrie vertreten, wird auch in Zukunft ein interessantes Thema für uns bleiben." Stark im Interesse des Publikums stand weiterhin das actionlastige Endzeit-Rennspiel **`Powerslide´**, das mit seiner detailreichen und schnellen Grafik die Messebesucher vor die Monitore fesselte. Als N64-Highlight konnte der Plattformer **`Gex 3D´** begutachtet werden. Überraschend für viele Besucher kündigte GTI auch die beiden von Humongous entwickelten Kindersoftwaretitel **`Töff Töff reist durch die Zeit´** und **`Agent Fuchs in: Das Milchkartell´** an. Beide Produkte werden im Oktober erhältlich sein. *(fo)* ▮

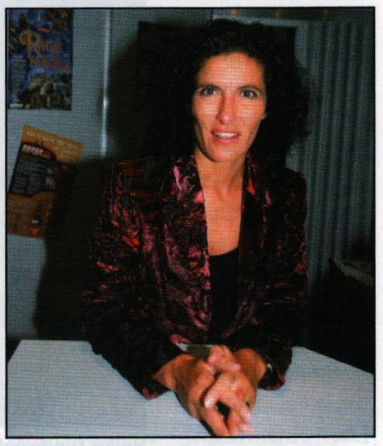


Der seit einigen Monaten als Linienbus eingesetzte `Abe-Bus´ wies schon vor dem Eintritt in die Messe auf einen der Schwerpunkte in GT Interactives Weihnachtsprogramm hin: Ab November ist mit `Abe's Exoddus´ Nachschub aus dem Oddworld-Universum erhältlich.

Mehr Ulk-Erotik bei CDV

Wet Attack soll den Verkaufserfolg von Sexy Empire einstellen

Nach `Wet: The Sexy Empire´ steht das Weihnachtsgeschäft von CDV im Zeichen von **`Wet Attack´**, dem Nachfolger der erotischen Wirtschaftssimulation. Diese wurde in Deutschland 185.000 mal verkauft. `Wet Attack´ ist ein Mix aus Adventure, Action und Wirtschaftssimulation. „Wir erwarten zumindest die Einstellung des Verkaufsrekords von Sexy Empire", sagt Claudia Rieflin von CDV. Ihren Aussagen zufolge wurde der erste Teil hauptsächlich von Nicht-Spielern gekauft. Die Verkaufsunterstützung für `Wet Attack´ umschließt Anzeigen in der Fachpresse, umfangreiche PR-Aktivitäten in der Publikumspresse und ein Endkunden-Mailing. 15.000 Kunden werden mit einer Werbesendung bedacht. Daß sich CDV von seinem Image als „Share-Ware-Klitsche" befreit hat, dürfte spätestens nach dem jetzt endenden Distributionsdeal mit Psygnosis klargeworden sein. Jetzt sucht CDV nach neuen PC-Spielen, um das Vertriebssortiment zu erweitern. „Über Psygnosis haben wir einen Image-Gewinn erzielt. Darüber hinaus sind wir in der Lage, ein neues Spiel von heute auf morgen ins Sortiment aufzunehmen, die PR zu übernehmen und das Produkt im Handel zu plazieren", erklärt Claudia Rieflin. „Wir haben nicht das Problem, an eine Muttergesellschaft gebunden zu sein. Unsere Entscheidungswege sind sehr kurz", erläutert sie weiter. Mit Monolith kam erst kürzlich ein neues Label in den Vertrieb. Jetzt macht man sich Gedanken, ein eigenes Entwicklerteam zu gründen. „Es wäre schön, ein Team zu haben. Es ist jedoch schwierig, in Deutschland gute Programmierer zu finden." Obwohl CDV keinen Überhang im Erotikgenre haben möchte, soll es dann weiter um zwischenmenschliche Beziehungen gehen: „Wir hegen eher romantische Gefühle". *(jf)* ▮

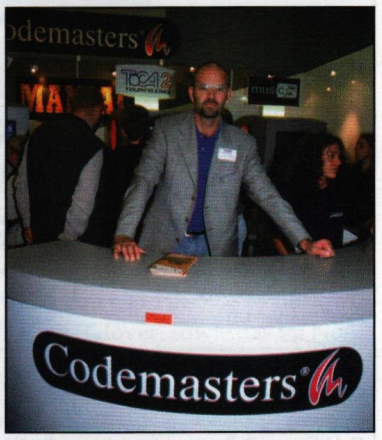


Claudia Rieflin, CDV, wünscht sich ein eigenes Entwicklerteam und Spiele mit romantischem Flair.

Codemasters plant eigenen Vertrieb

Selbständige Key Account-Betreuung soll Grundstein für den Aufbau eines eigenen Außendienstteams sein

Codemasters will in Deutschland langfristig einen eigenen Vertrieb aufbauen. Zunächst wird im kommenden Jahr ein Key Account Manager eingestellt; zu einem späteren Zeitpunkt soll schließlich eine komplette Vertriebsmannschaft Codemasters-Produkte verkaufen. Der Zeitpunkt für den zweiten Schritt ist davon abhängig, wann Codemasters über ein ausreichendes Produktportfolio verfügt, so daß sich diese Investition rentiert. Die Spieleschmiede stellte auf der Messe `Music´ vor, ein Sampling-Programm für PlayStation. Mit dem Titel kann der Spieler eigene Musikstücke komponieren, indem er vorgegebene Sound-Schnipsel zusammenschiebt. Das Produkt stammt von Chester Interactive und wurde von Codemasters eingekauft. Neben den bekannten Rennsimulationen **`Colin MacRae´** und **`Toca Touring Cars 2´** gab es erste Bilder einer neuen Boxsimulation für PSX und PC zu sehen. Für den Titel hat sich Codemasters die Lizenzrechte an dem charismatischen Kultboxer Prince Naseem gesichert. Für den N64-Titel **`Micro Machines 64 Turbo´** laufen dagegen Verhandlungen mit verschiedenen Distributoren. Konami hat dabei offensichtlich gute Chancen, den für November angekündigten Titel zu vertreiben. *(jf)* ▮



Markus Wiedemann, Codemasters: Aufbau eines eigenen Deutschland-Vertriebs in zwei Stufen.

Verstärktes Engagement im PC-Markt

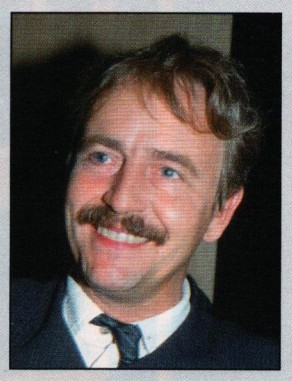
Der Hamburger Zubehördistributor will stärker als bisher im PC-Peripheriebereich Marktanteile erobern

Vidis steigt verstärkt mit Eigenentwicklungen in den PC-Zubehörbereich ein. Der Peripherie- und Zubehör-Spezialist hatte sich in den vergangenen zwei Jahren fast ausschließlich auf Konsolenzubehör spezialisiert und das Sortiment im PC-Bereich mit zugekauften Artikeln ergänzt. Laut Geschäftsführer Axel Schröder hat Vidis nun ausreichend Erfahrung, um den Markt mit konkurrenzfähigen Eigenentwicklungen versorgen zu können. So wird das Sortiment gleich um drei Joypads, zwei Joysticks und ein Force Feedback-Lenkrad der `Destiny´-Reihe für den PC ergänzt. Bei dem Messepublikum stieß jedoch eine ganz andere Neuheit auf großes Interesse: Das bereits auf der diesjährigen Spielwarenmesse angekündigte Eingabegerät **`The Glove´** sorgte besonders bei den Prügelspielfreunden für Aufsehen. Das ungewöhnliche Produkt ist ab sofort zu einem empf. VK. von DM 129,95 erhältlich. Für die erweiterte Produktpalette hat Vidis in den vergangenen Monaten seine Lagerfläche vergrößert und das Personal im Hamburger Büro fast verdoppelt. „Wenn wir die gewohnte Servicequalität bei dem erweiterten Produktprogramm halten wollen, müssen wir natürlich auch die Lagerfläche vergrößern und im Personalbereich investieren", begründet Axel Schröder die Expansionstätigkeit. *(fo)* ▮

Thomas Moss, Michael Auer und Axel Schröder, Vidis: Einstieg in den PC-Peripheriemarkt mit Eigenentwicklungen.

Fotos: J. Fröhlich (2), F. Ossmann (2)

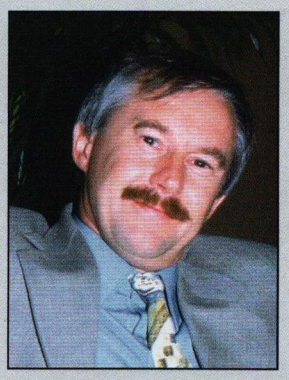
CeBit HOME Special: Meinungen und Trends



„Die CeBIT HOME ´98 ist entgegen den vielen negativen Meldungen durch die Medien auf dem richtigen Weg. Leider haben viele führende Unternehmen der Unterhaltungs-Elekronik noch immer nicht erkannt, daß auch sie auf der CeBIT HOME ihre Zielgruppen treffen. Activision war mit der Messe grundsätzlich zufrieden. Die CeBIT HOME wird sich etablieren und braucht eigentlich nur noch eine entscheidende Änderung: spezielle Händlertage ohne Lärm."
Wolfram von Eichborn, Activision

„Die CeBIT HOME war ein guter Anfang. Es war erfreulich, daß so gut wie alle Unternehmen der Branche vertreten waren. Leider haben wir unsere Kernzielgruppe hier nicht zufriedenstellend erreicht. Ein getrennter Kindersoftware-Bereich hätte uns sicher geholfen. Die Funkausstellung als Messeplattform wäre zukünftig mein Wunsch. Auch die Funkausstellung hätte sicher großes Interesse an einer Digital Entertainment-Halle wie hier auf der CeBIT HOME."
Roger Haefele, Marketing Director Disney Interactive

„Die CeBIT HOME war für uns ein absolut richtiges Investment. Die Quantität und die Qualität der Kontakte könnte über traditionelles Marketing nicht erreicht werden. Mit unserem Auftritt haben wir sicher zur Attraktivität der Messe beigetragen.Wir haben gute Handelsgespräche geführt und zahlreiche Abschlüsse für unsere Neuheiten getätigt. Ich bedauere, daß Nintendo nicht da war. Der Andrang hätte sicherlich auch dem Thema Nintendo sehr gut getan. Das Unternehmen hat jedoch sicherlich seine Gründe, die ECTS der CeBIT HOME vorzuziehen."
Axel Herr, General Manager Konami

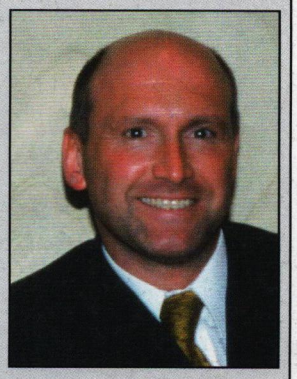


„Ich habe mich über den Standort und die gefüllten Hallen gefreut. Die Hardware-Anbieter, die in den restlichen Hallen vertreten waren, haben von uns profitiert. Schließlich stellen wir Software her, die die Konsumenten zum Kauf ihrer Ware bewegt."
Wolfgang Klingel, Geschäftsführer Cendant Software

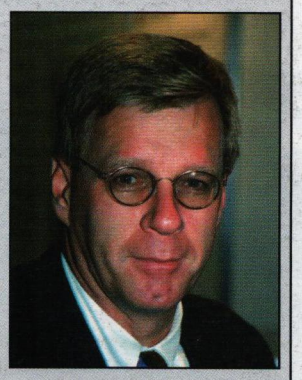
„Ohne den Endverbraucheransturm hätten wir die große Publicity nicht bekommen. Für den Handel und unsere Mitarbeiter war es wichtig, wieder einmal unserer Kundschaft zu begegnen. Außerdem haben wir noch nie so viele Handelskunden auf einer Messe gesehen. Wir wissen, wie publikumswirksam wir für eine Messe sind. Wenn wir nicht da sind, hat die Messe 150.000 Besucher weniger. Ich finde es schade, daß Nintendo nicht da war. Es wird nächstes Jahr wieder eine Softwaremesse geben. Ich weiß nicht, ob sich Nintendo erlauben kann, dann ein weiteres Mal zu fehlen. Der Kunde differenziert durch das Spiel, nicht durch die Plattform. Sony sagt: `Danke, Nintendo´."

Dr. Gerhard Florin, Geschäftsführer Electronic Arts

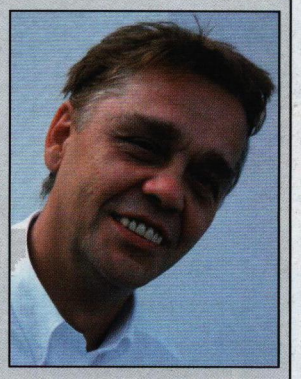
„Die Messe verlief für uns in allen Belangen positiv. Wir hatten täglich 30 bis 40 Händlerbesuche. Im Gegensatz zur ECTS trifft man hier neben den Key Accounts auch Händler aus der zweiten Reihe, wie zum Beispiel Abteilungs- und Filialleiter. Fünf Tage sind jedoch zu lang. Eine Trennung von Handels- und Endkundentagen wäre außerdem wünschenswert."
Rolf Duhnke, Geschäftsführer Eidos Interactive



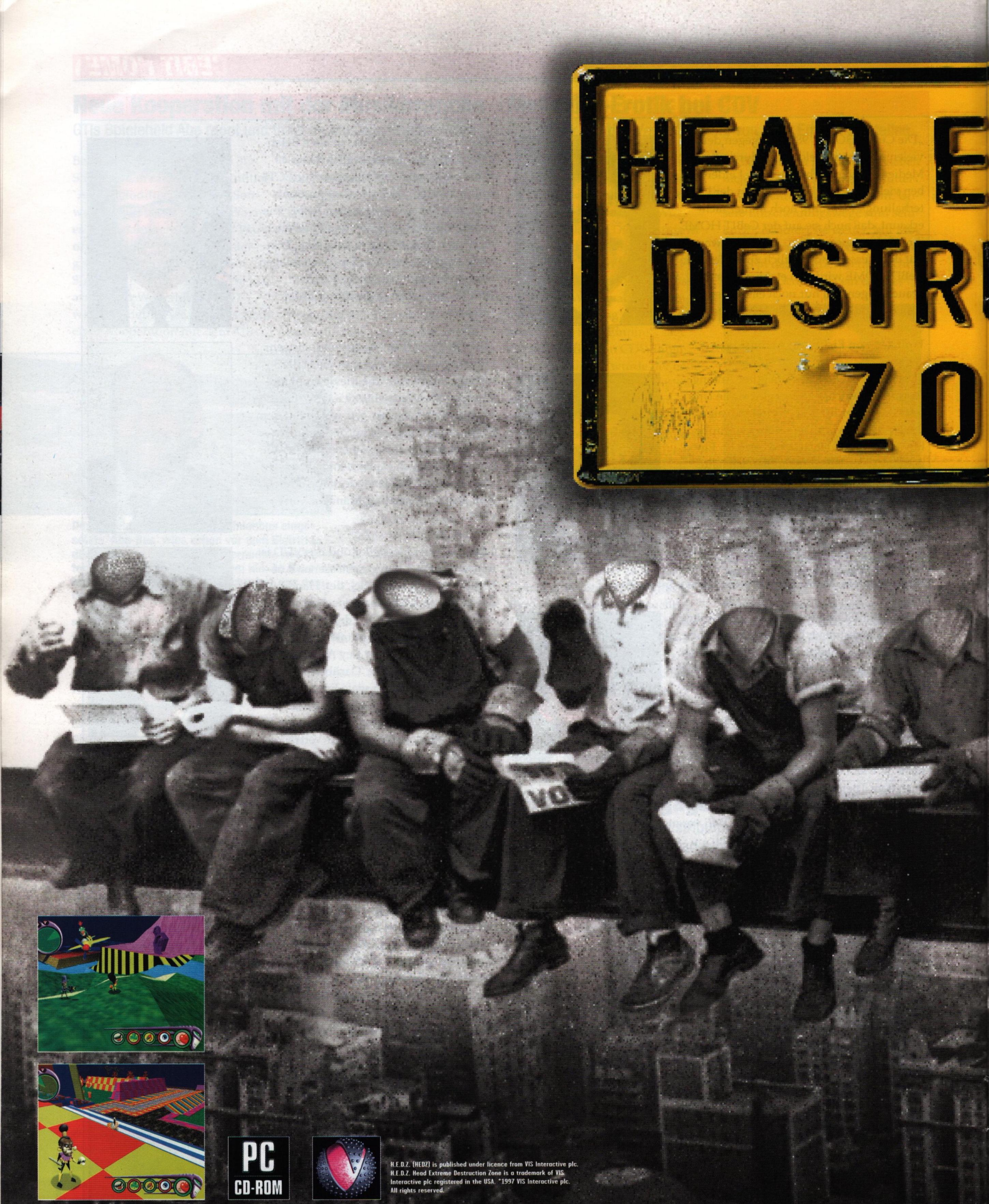
„Die CeBIT HOME war für uns eine sehr erfolgreiche Messe. Hätte es die Halle 3 nicht gegeben, wäre die Messe wohl tot gewesen. Auf Vertriebseite ist es für uns phantastisch gelaufen. Wir waren mit dem Besucherandrang sehr zufrieden und konnten unsere Toptitel einem breiten Publikum vorstellen. Außerdem haben wir eine sehr gute Medienabdeckung erreicht."
Ron Lakos, Marketing Manager Sony CEG



„Aus Sicht der Hersteller und des VUD ist man erfeut über den geschlossenen Auftritt der Branche. Das Ziel, den Handel auf dieser Messe direkt anzusprechen, ist voll aufgegangen. Es kam bei den Herstellern zu bis zu 400 Händlerkontakten, und es wurden mit sämtlichen Key Accounts Fachgespräche geführt. Darüber hinaus konnten erstmals sehr viele Entscheider aus den Outlets direkt angesprochen werden, was sehr wertvolle Informationen für die Hersteller brachte und zur Vertrauensbildung beigetragen hat. Auch der Endverbraucher hat in diesem Jahr gezeigt, was ihn auf der Messe besonders interessiert. Die Kernzielgruppe der Spieler im Alter von zehn bis 30 Jahren konnte in vollem Umfang erreicht werden. Sehr beeindruckend war auch das enorme Interesse der Medien. Die positive Berichterstattung zur Messe und besonders die Berichte über die Spieleindustrie tragen sehr zur Imagebildung der Branche bei. Damit bietet die CeBIT HOME unserer Industrie ein einmaliges Forum für die gesamte Presse und Medienlandschaft. Live-Reportagen bei allen bedeutenden TV- und Radiosendern sowie Berichte in anerkannten Publikumsmedien aus dem Printbereich zeugen von einer bisher nicht gekannten Aufmerksamkeit für unsere Industrie. Das Grundkonzept der CeBIT HOME als kombinierte Handels- und Endverbrauchermesse stellt somit für unsere Branche eine Ideallösung dar. Die Forderung der Aussteller an den VUD, diesen Event im nächsten Jahr zu wiederholen, ist klar gestellt. Für 1999 ist ein Gesamtauftritt der Branche einschließlich Sony, Nintendo und Sega anzustreben."
Herrmann Achilles, Geschäftsführer VUD



„Für uns war die CeBIT HOME ein großer Erfolg. Das themenbezogene Standkonzept hat sich bewährt und ist vom Publikum mit großer Euphorie angenommen worden. Wir konnten über 35.000 Demos direkt in der Zielgruppe streuen und hatten die Möglichkeit, das junge Label TopWare Interactive eindrucksvoll zu präsentieren. Auch die Zahl der Fachbesucherkontakte aus dem Handel und dem Medienbereich war sehr zufriedenstellend. Die Messe war eine hervorragende Vorbereitung auf das Jahresendgeschäft. Wir wünschen uns eine jährliche deutsche Messe in dieser Form und werden dies mit vollem Einsatz unterstützen."
Siegfried Sorg, Vorstand TopWare



PC
CD-ROM

H.E.D.Z. (HEDZ) is published under licence from VIS Interactive plc.
H.E.D.Z. Head Extreme Destruction Zone is a trademark of VIS Interactive plc registered in the USA. ™1997 VIS Interactive plc.
All rights reserved.

H.E.D.Z. Die neue Generation der 3D-Shooter. Der Kampf um die Köpfe für Ihre Kunden heißt haufenweise Umsatz für sie! Das originäre Spieldesign und unsere aggressive, verkaufsfördernde Marketing-Kampagne bringt Ihre Kassen zum Glühen. Garantiert. Verlieren Sie nicht den Kopf, und ordern Sie ausreichend bei Avalon, 040 - 391015!

- Doppelseitige Printkampagne in allen PC-Spiele-Zeitschriften
- 16-Seiten-Beileger in PC Games und PC Action
- PR-Kampagne in Fach- und Publikumspresse
- POS-Dekomaterial
- Endverbraucherfolder

SLAGMAN'S

Ravensburger vertreibt über NBG

Ravensburg/Burglengenfeld. Activisions Distributionstochter NBG wird in Zukunft die Software von Ravensburger Interactive Media GmbH im EDV-Handel vertreiben. Damit soll die Distributionsabdeckung in diesem Handelskanal für Ravensburger Interactive Media verbessert werden. Die bisherigen Ravensburger-Kunden unter anderem aus den Bereichen Buchhandel, Konzern-Warenhaus, Fachmarkt und Spirelwarenhandel betreut Ravensburger dagegen weiterhin selbst. Einer der wichtigsten Spiele wird für Ravensburger die Computerumsetzung des Brettspiel-Bestsellers von Scotland Yard sein. *(ch)* ▮

Codemasters vergibt Auftrag an Jester Interactive

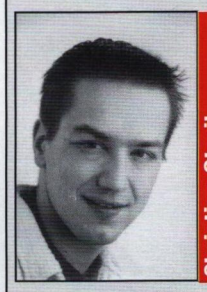
Liverpool. Erstmals nimmt die britische Spieleschmiede Codemasters einen PlayStation-Titel in ihr Programm auf, das nicht aus den eigenen Entwicklerreihen stammt. Das Unternehmen hat sich die weltweiten Vermarktungsrechte für den ungewöhnlichen, bislang einzigartigen Titel `Music´ von dem Liverpooler Entwickler Jester Interactive gesichert. Die für hochwertige Rennsimulationen bekannte Firma beschreitet damit erstmals auch den Weg in ein neues Genre. Bei dem Titel handelt es sich um ein auf Konsole einzigartiges System für die Musikproduktion, das in etwa vergleichbar ist mit vom PC bekannten Kompositionsprogrammen wie `Music Maker´. Über die 16-Kanal-Audiomöglichkeiten der PlayStation soll der Titel eine große Auswahl an Instrumenten- und Percussionklängen bieten können. Anfänger können ihre eigenen Hits aus verschiedenen Versatzstücken erstellen, Profis sogar jedes Detail bis hin zu kompeltten Partituren erstellen. Zusätzlich soll über ein leistungsstarkes Grafikanimationssystem das eigene Erschaffen von Videos und Animationen zu der Musik ermöglicht werden. Die Eigenkreationen können alle auf der Memory Card abgespeichert werden. Der Titel soll bereits im November auf den Markt kommen und laut Codemasters von einer massiven Marketingkampagne begleitet werden. Details folgen in einer der nächsten Ausgaben. *(fo)* ▮

Fotos: C. Holowaty (1), Blue Byte (3), AND (1), Bienengraeber (10), Stadlbauer (1), Activision (3)

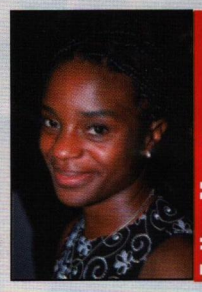
Personalien

Klaus Müller

Activision verstärkt nach dem Umzug ins bayrische Ismaning das Lokalisierungs- und Marketingteam. Seit dem 3. August ist **Klaus Müller** bei dem Publisher als Localisation Co-ordinator beschäftigt. Der 29jährige staatlich geprüfte Fremdsprachenkorrespondent wird schwerpunktmäßig für die internen Lokalisierungsprojekte der Activision-Titel zuständig sein. Zum gleichen Eintrittstermin hat Dipl. Ing. **Christian Streil** (28) seine Arbeit als Junior Product Manager angetreten. Zuvor war Streil im BMG UFA Musikverlag in unterschiedlichen Positionen tätig. **Bettina Bucher** wird ab 15. September das Lokalisierungsteam komplettieren. Die 24jährige staatlich geprüfte Übersetzerin war nach ihrem Studium an der Georgia Southern University zuletzt bei verschiedenen Unternehmen in London beschäftigt.


Christian Streil

Bettina Bucher


Esther Manga

Esther Manga (26) ist neue PR Managerin bei TopWare in Mannheim. Manga war zuvor drei Jahre lang bei Blue Byte in gleicher Position tätig gewesen und arbeitete zuvor bei der Funsoft-Company Rushware.

Donald Gross (41) wird zum 30. September Nintendos Vertriebsagentur Bienengraeber nach langjähriger Tätigkeit verlassen. Gross will seinen beruflichen Werdegang in einem Unternehmen außerhalb der Branche fortsetzen.

Heimo Christian Thaler

Heimo Christian Thaler (32) ist bei der Stadlbauer Spiel- und Freizeitartikel GmbH als Key Account Manager eingestiegen. Er berichtet direkt der Geschäftsführung und verfügt über einen großen Erfahrungsschatz bei seinen bisherigen Tätigkeiten im Vertrieb und im Produktmanagement der Spielwaren- und Freizeitartikelbranche.

Barbara West

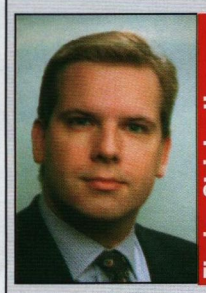
Barbara West (32), stellvertretende Geschäftsführerin beim Mülheimer PC-Spielepublisher Blue Byte, hat ihren Mutterschaftsurlaub angetreten und steht dem Unternehmen damit bis auf weiteres nicht mehr zur Verfügung. Das Office Management des Mülheimer Stammsitzes wird in der Zwischenzeit durch **Andreas Kähmer** (29) übernommen. Kähmer ist bei Blue Byte bereits seit einigen Jahren als Marketing Manager beschäftigt.

Andreas Kähmer

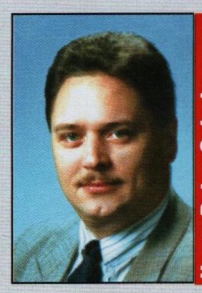
Pete Larsen

Mit **Pete Larsen** (30) hat Electronic Arts einen neuen Senior Marketing Manager für ausgewählte EA-Labels verpflichtet. Der gebürtige Däne, hat im britischen Plymouth Politik, Volkswirtschaft und Jura studiert. Er war bereits seit 1992 in verschiedenen Positionen bei Electronic Arts UK tätig, unter anderem als Art Director für EA's firmeneigene Werbeagentur in London.

Ingo Horn (24) ist neuer PR Manager bei Interplay Deutschland und der erste Mitarbeiter im neuen deutschen Büro in München. Horn war fast zwei Jahre bei Infogrames als PR Manager gewesen. Zuvor war er u.a. als freier Editor bei Blue Byte tätig.


Florian Strickroth

Florian Strickroth (28) ist neuer Gebietsverkaufsleiter bei der Vertriebsagentur Bienengraeber. Strickroth war 1996 bei Sierra Coktel Vision eingestiegen und hatte in dem zuletzt unter Cendant Software firmierenden Unternehmen die Position des Verkaufsleiters Mitte.


Hans-Peter Schulze

Hans-Peter Schulze (42) ist neuer Vertriebsleiter bei dem Wiesbadener Utility- und Multimedia-Publisher AND Software. Schulze war zuvor unter anderem als Regionaler Key Accounter bei Avalon und TopWare angestellt.

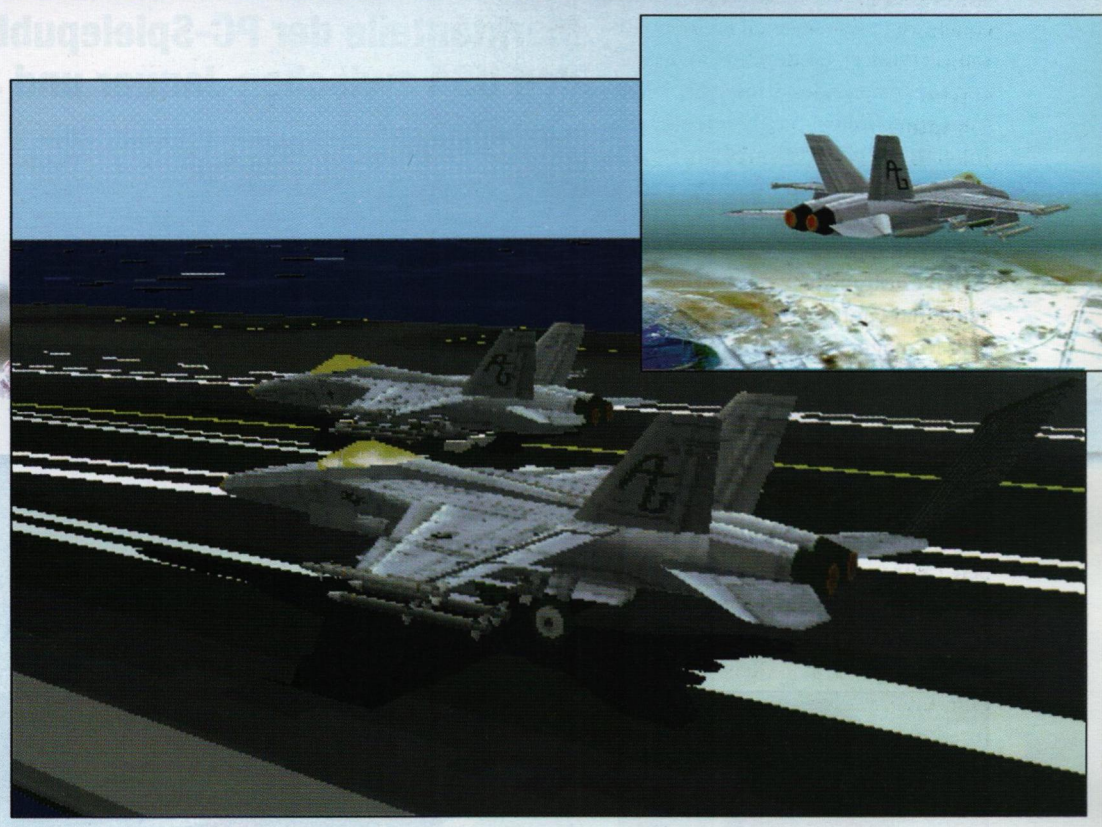
Michael Domke

Michael Domke (32) ist nach Esther Mangas Abschied vom Unternehmen neuer PR Manager bei Blue Byte. Zuvor war Dohmke, der Publizistik studiert hatte, in der Bergbauberufsgenossenschaft in gleicher Position beschäftigt.

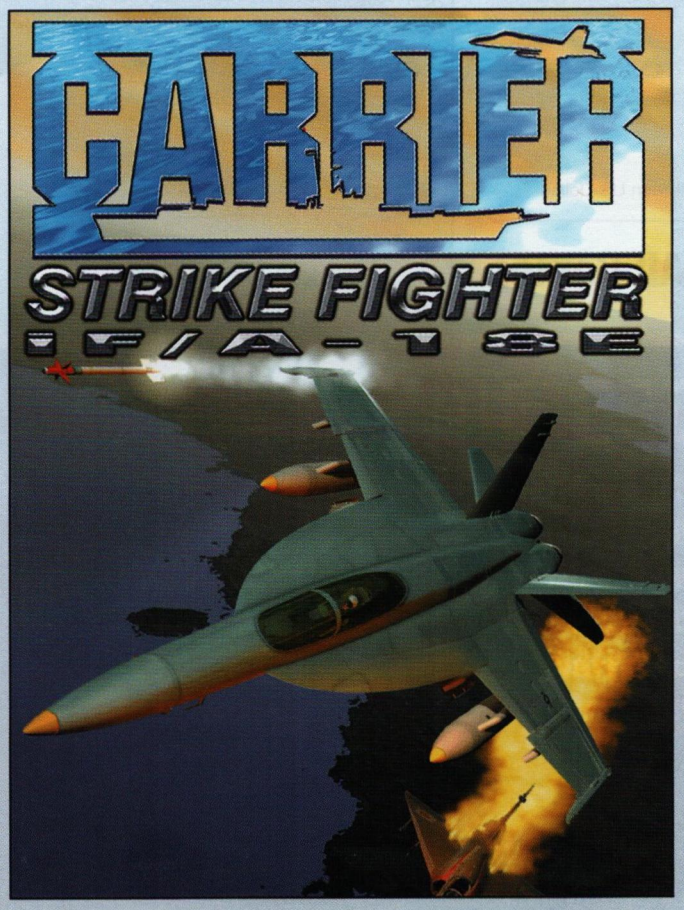
Ruth Berens

Neu im Controlling-Bereich von Electronic Arts ist **Ruth Berens**. Nach ihrem BWL-Studium an den Universitäten in Regensburg und Strasbourg war die 35-jährige zuvor mehrere Jahre als Vertragsmanagerin bei der Treuhandgesellschaft tätig.

Erfahrung, Konzentration, eine gute Balance und viel Gefühl ...



Für alle, die fliegen wollen, die heißeste Nummer: 0211- 33 800 10*



Ruf' an!

iF/A-18E

Carrier Strike Fighter kommt im September!

Guillemot International GmbH,
Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf.
Zentrale: 0211 - 338000 Fax: 0211 - 3380020

* In Österreich wählen Sie: 03614 - 500 50 (Dynamic Systems KG, Werksgasse 71, A-8786 Rottensmann)
* In der Schweiz wählen Sie: 01 - 491 35 66 (Videophon AG, Badenerstr. 555, CH-8046 Zürich)

MAGIC LABS™

INTERACTIVE MAGIC™

www.imagicgames.de

Sega vertreibt Blue Byte-Titel im asiatischen Markt

Tokio/Mülheim. Blue Byte hat mit Sega of Japan eine Vereinbarung über den Vertrieb von `Incubation´ (PC) in 44 asiatischen Ländern abgeschlossen. Dazu gehören unter anderem China, Korea, Japan, Taiwan und Malaysia. Bislang ist geplant, den Titel in Chinesisch, Koreanisch und Japanisch zu lokalisieren. Dazu liefert Blue Byte ein Lokalisierungskit an Sega, die die Übersetzung und die Sprachaufnahmen übernehmen. „Sega war speziell an Incubation interessiert, da der Titel zwar ein rundenbasierendes Strategiespiel ist, aber auch Rollenspiel-Elemente beinhaltet", erläutert Kim Shon, Blue Bytes Business Development- und Sales Manager. „Damit ist Incubation durchaus vergleichbar mit in Asien erfolgreichen Taktik-Titeln wie Final Fantasy Tactics." Marketing Manager Andreas Kähmer sieht in Asien besonderes Potential für das Blue Byte-Programm: „Wir haben somit auch auf dem asiatischen Markt einiges zu bieten und können durch unsere Zusammenarbeit mit Sega auch hier verstärkt Fuß fassen." Für weitere Titel scheinen bereits Verhandlungen zu laufen, Details stehen jedoch noch aus. *(ch)* ▮

Kim Shon, Blue Byte: Incubation wegen taktikorientiertem Gameplay für Asien geeignet.

Foto: Blue Byte

Cendant Software setzt in den USA im ersten Halbjahr 93,4 Mio. US-Dollar um

Hasbro erreicht Platz 4 nach der Übernahme von MicroProse

New York. Nach einer Erhebung des US-Marktforschungsinstituts PC Data wäre Hasbro Interactive nach der MicroProse-Übernahme der viertgrößte PC-Spielepublisher in Nordamerika, geht man von den kumulierten Marktanteilen der Unternehmen im ersten Halbjahr aus. Damit überflügelt der Spielwarengigant sogar Microsoft, die zwischen Januar und Juni 1998 in den USA einen Umsatz von 27,8 Millionen Dollar erzielte. Weit an der Spitze der Top-Unternehmen stehen allerdings Cendant Software, die neben der Sierra-Produktpalette auch über einen erheblichen Umsatzanteil im Kindersoftwaresegment durch Davidson & Associated verfügen. *(ch)* ▮

Marktanteile der PC-Spielepublisher in den USA zwischen Januar und Juni 1998

Platz	Firma	Umsatz 1.HJ. '98	Anteil	Platz Vorjahr	Umsatz 1. HJ '97	Anteil
1.	Cendant Software	93,6	17,3	1	93,6	18,8
2.	Electronic Arts	61,7	11,4	3	42,6	8,6
3.	GT Interactive	53,8	9,9	2	45,9	9,2
4.	Microsoft	27,8	5,1	4	27,3	5,5
5.	Hasbro Interactive	26,7	4,9	7	21,0	4,2
6.	LucasArts	22,7	4,2	5	26,8	5,4
7.	Activision	22,4	4,1	8	16,9	3,4
8.	The Learning Company	22,2	4,1	17	5,0	1,0
9.	Interplay	21,8	4,0	10	14,8	3,0
10.	Virgin	17,2	3,2	6	25,3	5,1
11.	Brøderbund	17,1	3,2	13	9,5	1,9
12.	Eidos	14,3	2,6	15	6,7	1,3
13.	Mattel	11,9	2,2	12	9,9	2,0
14.	MicroProse	11,1	2,0	9	15,1	3,0
15.	Access	9,5	1,8	14	7,9	1,6
16.	The 3DO Company	9,2	1,7	19	4,8	1,0
17.	Cyberflix	6,8	1,3	-	-	-
18.	RomTech	6,3	1,2	-	-	-
19.	Expert Software	5,5	1,1	22	4,2	0,8
20.	Head Games	5,3	1,0	-	-	-
21.	Fox Interactive	5,1	0,9	-	-	-
22.	Accolade	4,7	0,9	21	4,4	0,9
23.	NovaLogic	4	0,7	16	6,3	1,3
24.	Interactive Magic	3,8	0,7	24	3,8	0,8
25.	Disney	3,8	0,7	18	4,9	1,0
26.	Encore	3,6	0,7	-	-	-
27.	Acclaim	2,7	0,5	-	-	-
28.	Graphix Zone	2,5	0,5	20	4,5	0,9
29.	Aztech New Media	1,9	0,3	-	-	-
30.	Microforum	1,3	0,2	-	-	-

Quelle: PC Data
Hinweis: Alle Anteile werden in Prozent angegeben, alle Umsätze in Millionen US-Dollar.

Take Two sichert sich mit Übernahme von Jack of All Games Zugriff auf amerikanische Retail-Kanäle

New York. Take Two Interactive hat den US-Distributor Jack of All Games auf Basis eines Aktienaustausches übernommen. Dabei wurden alle Anteile von Jack of All Games für 2.750.000 Take Two-Stammaktien übernommen. Das Unternehmen soll in den nächsten sechs Monaten mit Take Twos Distributionstochter Alliance Inventory Management Inc. verschmolzen werden. Damit soll der größte unabhängige Lizenznehmerdistributor in den USA geschaffen werden. Jack of All Games beliefert mehr als 12.000 amerikanische Handelsoutlets und hat einen besonderen Schwerpunkt auf neuen Kanälen wie großen Supermarkt- und Drogeriemärkten. Der Distributor verfügt sowohl über einen Neuheitenservice als auch über ein Gebrauchtspiel- und Budgetprogramm. „Die Übernahme von Jack of All Games ist der abschließende Schritt in Take Twos Bemühungen, eine nationale Full-Service-Distributionsquelle für interaktive Unterhaltung zu schaffen, die den kompletten Lebenszyklus eines veröffentlichten Produkts handhaben kann", erläutert Take Twos President und CEO Ryan Brant. „Die Breite unseres jetzt angebotenen Services mit Neuveröffentlichungs-Management, Budget- und Gebrauchtspiel-Verkaufsprogrammen und Anschließerlabel-Service installiert eine Vollsortiment-Einkaufsquelle für unsere Handelspartner, die im Moment unserer Ansicht nach nicht zu übertreffen ist." *(ch)* ▮

Kurz & Wichtig

Razzia in Hongkong führt zu Beschlagnahmungen

Hongkong. Nach einem Bericht der Nachrichtenagentur AP sind vergangene Woche von der Polizei in Hongkong mehr als 24.000 raubkopierte PC-Spiele und 192 Konsolenmodule beschlagnahmt worden. Im Rahmen der Razzien in mehreren großen Einkaufscentern haben die Honkongeser Behörden zehn Tatverdächtige verhaftet. *(ch)* ▮

Interplay forciert Direktverkauf in den USA

Interplay baut in den USA den Direktvertrieb für Spiele an Endkunden intensiv aus. In Kürze wird der neu gestaltete Internet-Shop Interplay-store .com eröffnet. Verantwortlich ist Diane Forsman als neue Director of Direct Sales. Die zunehmenden Bemühungen der US-Publisher zur gezielten Umgehung der Handelsketten resultiert aus der starken Konzentration des amerikanischen Einzelhandels. Ketten wie CompUSA verlangen bis zu 80.000 US-Dollar als Einstiegs-WKZ zur Listung. *(ch)* ▮

Adrenalin-Titel kommen in Skandinavien über Ahead

Der US-Multimediasoftware-Hersteller Adrenalin Interactive (vormals Wanderlust interactive, MCV berichtete) hat ein Vertriebsabkommen mit dem 1988 gegründeten schwedischen Distributor Ahead Multimedia abgeschlossen. Danach wird Ahead alle zukünftigen Titel von Adrenalin in Schweden und Norwegen vertreiben. Die Firma verfügt darüber hinaus über volle Lokalisierungsrechte für den Kindertitel `Hokus Pokus´. Bereits im Oktober 1996 hatte man `Der Rosarote Panther´ für Adrenalin in Skandinavien eingeführt. Insgesamt konnten von den `Pink Panther´-Titeln weltweit mehr als 100.000 Stück in 24 Ländern und 15 Sprachversionen abgesetzt werden. *(ch)* ▮

Die internationale Newsredaktion erreichen Sie unter mcvnews@aol.com.

MCV WORLD NETWORK

tellurian DEFENCE

DIE ERDE BRAUCHT DICH!

- **GRAFISCH AUFWENDIGE** und **ATMOSPHÄRISCHE 3D-LANDSCHAFTEN** mit post-apokalyptischem Thema
- Lebendige **UMWELT**und **UNZÄHLIGE ECHTZEIT -SPEZIALEFFEKTE**
- **FORTSCHRITTLICHE FLUG** und **STEUERMECHANIK FÜR ERFAHRENE SIMULATIONS** - Spezialisten und **ACTIONORIENTIERTE** Spieler
- Mit Strategie-und **MANAGEMENT-ELEMENTEN:** Kontrollieren Sie technologische Weiterentwicklung, **WAFFENFERTIGUNG UND GENETISCHE FORSCHUNG**
- Fordernde und variantenreiche Missionen **GESCHRIEBEN VON HOLLYWOOD - DREHBUCHAUTOR MORGAN GENDEL** (u.a. STNG)

PSYGNOSIS

DEMO ERHÄLTLICH BEI:

www.psygnosis.com

PC CD ROM

Tellurian Defence, Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1999-8 of Psygnosis Ltd. All rights reserved

3Com steigert Umsatz um 29 Prozent

Unterföhring. Die 3Com GmbH konnte im Geschäftsjahr 1998 mit Abschluß zum 31. Mai 1998 eine Umsatzsteigerung von 29 Prozent erzielen. Für das vierte Quartal betrug die Steigerung zum Vorjahr sogar 33 Prozent. Die operativen Kosten konnten um 22 Prozent und die Produktivität der Mitarbeiter um 42 Prozent gesteigert werden. Zum Gewinn macht die Firma keine Angaben. *(ch)* ▮

Metro AG meldet Umsatzplus

Umsatzsteigerung auf 42,56 Milliarden DM im ersten Halbjahr steht im Zeichen zunehmender Internationalisierung

Köln. Für das erste Halbjahr 1998 meldet die Metro AG einen Anstieg des Netto-Konzernumsatzes auf 42,56 Milliarden DM und liegt damit 61,9 Prozent über dem Umsatz des Vorjahreszeitraums. Bereinigt um die seit Januar 1997 vorgenommenen Käufe und Verkäufe, liegt der Nettoumsatz immer noch um 5,4 Prozent über dem Vorjahr. Aus der gewöhnlichen Geschäftstätigkeit hat der Konzern ein Ergebnis von 102,2 Mio. DM (Vorjahr: 94,8 Mio. DM) erzielt. Die Auslandsaktivitäten der Metro AG trugen mit einem Anteil von 35,6% des Gesamtumsatzes zum Anstieg bei. Besonders positiv nimmt die Metro das Konzept von Galleria Kaufhof auf. Zwar verringerte sich der flächenbereinigte Umsatz der Kaufhof-Warenhaus-Gruppe um 3,1%, aber die seit 1997 eröffneten Galleria-Filialen verzeichneten eine Umsatzverbesserung von 2,9%. Die konventionellen Kaufhof-Warenhäuser lagen dagegen flächenbereinigt 6,1% unter Vorjahr. Die der Metro zugehörigen Elektronikmärkte erzielten erneut eine Umsatzsteigerung von 12,1%. Die Erhöhung des Rohertrags durch die Umsatzsteigerung auf unveränderter Verkaufsfläche sowie zur Umsatzentwicklung unterproportional gestiegene Werbe- und Personalkosten führten zu einem Gewinnsprung auf 160,5 Mio DM (Vorjahr: 45,2 Mio DM). Im ersten Halbjahr eröffnete Media Markt/Saturn sieben Standorte, einen davon in Österreich. *(ch)* ▮

Das Galleria-Konzept wird von Kaufhof-Kunden akzeptiert: Die seit 1997 eröffneten Filialen konnten eine Umsatzverbesserung von 2,9 Prozent im Vergleich zum Vorjahr verbuchen.

Stabiler Umsatz, aber massiver Gewinnrückgang bei Toys `R´ Us

Kaufzurückhaltung bei Videospielen beeinflußt das Ergebnis

Paramus. Der Spielwaren-Riese Toys `R´ Us hat im zweiten Quartal, das am 1. August endete, 2 Milliarden US-Dollar umgesetzt. Dies entspricht dem Ergebnis aus dem entsprechenden Quartal 1997. Der Gewinn betrug im gleichen Zeitraum des vergangenen Jahres noch 36,7 Millionen US-Dollar. In den Monaten Juni bis August diesen Jahres wurden nur noch 15,9 Millionen US-Dollar Gewinn erzielt. Innerhalb des ersten Halbjahrs 1998 betrug der Umsatz 4,1 Millarden US-Dollar, 200 Millionen mehr als im Vergleichzeitraum 1997. Der Gewinn für diese Periode sank von 66,1 Millionen US-Dollar innerhalb des zweiten Halbjahres 1997 auf 35,1 Millionen US-Dollar im gleichen Zeitraum 1998. Rober Nakasone, CEO von Toys `R´ Us, erläutert die Entwicklung des Geschäftsverlaufs wie folgt: „Grund waren vor allem die schwächeren Umsätze bei der Video-Hardware sowie die Wirkung der Preis-Deflation. Außerdem ging der Umsatz bei virtuellen Tierchen, Plüsch- und Actionfiguren zurück, die noch im vergangenen Jahr für hohe Umsätze sorgten." Toys `R´ Us hat nun einen langfristigen Strategieplan vorgelegt, der das Unternehmen zu früheren Erfolgen zurückführen soll. Man will ein neues Senior Management Team verpflichten, die Warenbestände verringern und neue Ladenkonzepte mit breiterem Warenangebot einführen. Noch in diesem Jahr will Toys `R´ Us fünf neue Geschäfte in den USA und 35 neue Läden außerhalb der Vereinigten Staaten eröffnen. *(jf)* ▮

Fotos: TerraTec (1), Metro AG (1)

Börse Aktuell

Wochenschlußkurse an den US-Börsen

Ausgesuchte Werte der Computer- und Videospielebranche; Kalenderwoche 35

Firma		Schlußkurs	+/-Netto	Volumen
Acclaim	Nasdaq	$ 6,3438	-0,4063	540.300
Activision	Nasdaq	$ 10,6875	+0,1875	255.800
Brøderbund	Nasdaq	$ 15	+0,375	209.600
Cendant	NYSE	$ 13,1875	-0,1875	6.941.200
Creative Labs	Nasdaq	$ 10,0625	+0,0625	394.300
Diamond Multimedia	Nasdaq	$ 4,1875	-0,2813	481.700
Eidos	Nasdaq	$ 9,25	-1,25	129.500
Electronic Arts	Nasdaq	$ 43,0625	-1,9375	1,255.200
GT Interactive	Nasdaq	$ 5,625	+0,25	226.300
Hasbro	AMEX	$ 35,6875	+0,3125	389.300
Logitech	Nasdaq	$ 11,25	0	400
MicroProse	Nasdaq	$ 5,7188	0,0313	205.100
Microsoft	Nasdaq	$ 105,25	-4	18.182.500
Midway	NYSE	$ 11,1875	-1	109.900
7th Level	Nasdaq	$ 2,5938	-0,1875	258.200
Silicon Graphics	NYSE	$ 10,3125	-0,1875	1.184.600
S3	Nasdaq	$ 3,5938	-0,25	401.900
SpaceTek IMC	Nasdaq	$ 1,75	+0,0469	11.000
Sony (US Listing)	NYSE	$ 73,5625	-1,375	119.500
3DLabs	Nasdaq	$ 3,5	-0,125	99.900
3Dfx	Nasdaq	$ 10,875	-1,1875	343.700
The 3DO Company	Nasdaq	$ 3,8438	0	365.900
THQ	Nasdaq	$ 13	-1,1875	453,100
ThrustMaster	Nasdaq	$ 4,75	0	13.000
WMS Industries	NYSE	$ 4,75	0,125	177.800

Quelle: Nasdaq

Microsoft gibt Rekordergebnis für das Geschäftsjahr 1998 bekannt

Redmond. Microsoft hat für das Geschäftsjahr 1998 einen Umsatz von 14,48 Milliarden US-Dollar gemacht und mit einer Steigerung um 28 Prozent zum Vorjahr ein neues Rekordergebnis erreicht. Der Gewinn belief sich auf 4,49 Milliarden US-Dollar. „Der große Erfolg aller Kernprodukte wurde in diesem Jahr noch von den hervorragenden Ergebnissen nach der Einführung von Microsoft Windows 98 übertroffen", meint Finanzvorstand Greg Maffei. *(ch)* ▮

TerraTec steigert Umsatz um 25%

Der Soundkartenhersteller setzt 1997/98 über 40 Mio. DM um

Nettetal. Der Soundkarten-Hersteller TerraTec Electronic hat das abgelaufene Geschäftsjahr, das am 30. Juni 1998 endete, mit einer Umsatzsteigerung von mehr als 25 Prozent im Vergleich zum entsprechenden Vorjahreszeitraum abgeschlossen. Der Gesamtumsatz 1997/98 betrug laut TerraTec-Presseerklärung „über 40 Millionen DM". Im Vorjahr waren es 32 Millionen DM. Auch die Anzahl der in Deutschland beschäftigten Mitarbeiter ist innerhalb des letzten Jahres von vormals 35 auf nun 45 gestiegen. Trotzdem ist Georg Scherberich, Vorsitzender der Geschäftsführung und Mitgesellschafter bei TerraTec, nicht ganz zufrieden: „Durch die allgemeine Kaufzurückhaltung der Kunden, insbesondere im 2. Quartal 1998, und dem damit verbundenen Preisdruck innerhalb der EDV-Branche konnte TerraTec ihr Geschäft nicht wie gewollt entwickeln". Das Planziel für die nächsten zwölf Monate gibt Georg Scherberich mit über 50 Millionen DM an. *(jf)* ▮

Georg Scherberich, TerraTec: Trotz Wachstum unbefriedigendes Geschäftsergebnis.

TBWA

AB DEM 11.9.1998 BEGINNT EIN NEUES ZEITALTER.

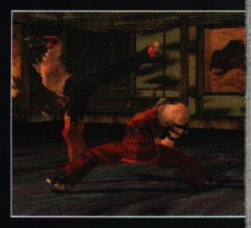
TEKKEN 3 ®

Endlich: Tekken 3, der Mythos geht in seine dritte Runde. Und es wird, da ist sich die Presse schon jetzt einig, neue Maßstäbe setzen. Ganz sicher auch, was den Verkaufserfolg betrifft. Denn Tekken 3 wird schlagkräftig unterstützt:

– mit TV
– mit Anzeigen
– mit POS-Materialien
– mit Events & Promos

Tekken 3 – der ultimative Kick für Ihren Umsatz. Schlagen Sie zu, und ordern Sie bei Sony Computer Entertainment Deutschland:
Tel. 069/66 54 35 55
Fax 069/66 54 35 55.

DUAL SHOCK™



„Groß, größer, Tekken 3"
(NeXt Level 3/98)

www.playstation-europe.com./Tekken3

namco®

PlayStation®

IT´S NOT A GAME

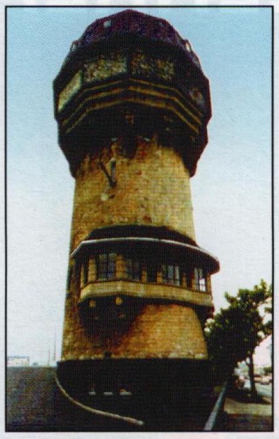
Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. and „PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

Tekken 3 ® and © 1994, 1995, 1996, 1998 NAMCO Ltd.. All Rights Reserved. NAMCO is a trademark of NAMCO Ltd. All Rights Reserved.

Synergien sollen weltweite Konkurrenzfähigkeit sichern

Unterhaltungssoftware Forum 98 bringt erstmals deutsche Spieledesigner an einen Tisch

Darmstadt. Der Darmstädter Wasserturm könnte zum Schauplatz einer Kehrtwende in der deutschen Entwicklungslandschaft werden. Erstmals soll dort am 19. September mit dem `Deutschen Unterhaltungssoftware Forum 98´ (USF 98) ein Treffen aller deutschen Entwickler stattfinden. „Dabei ist noch nicht geplant, ein deutsches Entwicklerkonglomerat, ähnlich dem amerikanischen Gathering of Developers, zu gründen", erläutert Tom Putzki, Marketing Director von Piranha Bytes und PR-Beauftragter der USF 98. „Allerdings ist diese Konferenz durchaus ein Grundstein für einen Austausch unter den deutschen Entwicklern, der zu einer engeren Zusammenarbeit führen könnte." Damit deutet Putzki erst an, welches Potential das Unterhaltungssoftware Forum hat: Per Technologietransfer und Ressourcenaustausch ergibt sich für deutsche Entwickler die Chance, die internationale Wettbewerbsfähigkeit entscheidend zu erhöhen. Das von den Spieleschmieden Massive Development (Schleichfahrt, PC) und TriNodE Entertainment Systems (Dunkle Manöver, PC) veranstaltete Forum soll sich langfristig als Kommunikationsplattform für Entwickler etablieren und damit ein erster Schritt hin zur Stärkung des Standortes Deutschland sein. Während der Veranstaltung sollen Programmierer, Grafiker, Musiker, Projektleiter, Designer, Autoren und andere unmittelbar an der Entwicklung eines Spieles Beteiligte sich kennenlernen und Projekte präsentieren. Mit dabei sind über 30 Teams wie Reakktor, Spellbound, Neon, Wing Simulations, Fantastic Illusions, Funatics, Synetic und Independent Arts. MCV wird vor Ort sein und in einer der kommenden Ausgaben berichten. **Kontakt:** TriNodeE, Bernhard Ewers, Tel.: 0234-91 29 256 *(ch)* ▮



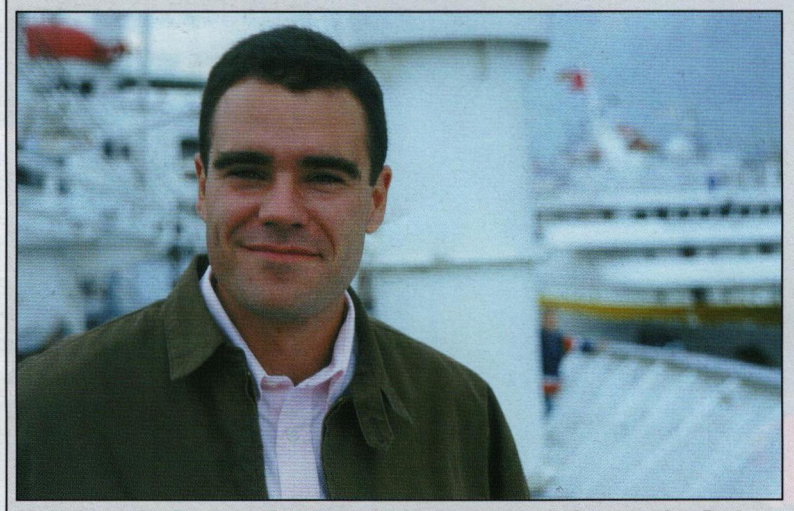
Der Darmstädter Wasserturm könnte zum Symbol der deutschen Entwicklerszene werden: Hier findet am 13. September erstmals die USF statt.

Hinter den Kulissen: Pyro Studios

Mischung aus Kreativität und gewohnten Spielprinzipien ist der Schlüssel zum Markterfolg

Pyro Studios wurden über Nacht zu Stars – Präsident Javier Perez verrät die Firmenphilosophie.

Als erster Spieleschmiede in Spanien ist es Pyro Studios gelungen, mit `Commandos´ europaweit einen Nummer 1-Hit auf den Markt zu bringen. In Deutschland sind bereits über 120.000 Einheiten hineinverkauft worden; in ganz Europa liegt die Zahl bei 280.000 Stück. Inzwischen ist Pyro Studios kaum noch in der Lage, dem Ansturm von Anfragen aus aller Welt Herr zu werden. Die fast 50 Mitarbeiter beschäftigende Firma aus Madrid hat nämlich neben dem bereits in Entwicklung befindlichen `Commandos 2´ zwei weitere Geheimprojekte, um die sich die Industrie bereits reißt. Eidos verfügt derzeit nur über Verträge zu `Commandos´ und dessen Nachfolger für mehrere Plattformen. „Wir sind absolute Spielefans", gibt Pyro Studio-President Javier Perez zu. „Aber genau aus diesem Grund haben wir uns nicht irgendwelche Charts angesehen, um zu wissen, was für ein Spiel wir machen müssen. Wir wollten einfach etwas, was einerseits vollkommen fesselt, andererseits nicht schon auf dem Markt ist." Perez entwarf den `Commandos´-Prototyp zunächst einmal als selbstgebasteltes Brettspiel. „Bei Strategiespielen weiß man, daß sie funktionieren, wenn man sie erst einmal mit Papier und Bleistift ausprobiert", erläutert Perez. „So sind wir auf immer neue Ideen gekommen und haben praktisch alle Spielregeln einfach nur anhand dieses Brettspiels erfunden." Dabei legt das junge Unternehmen Wert darauf, keine rundenbasierenden Strategiespiele zu machen. „Wir mögen rundenbasierende Strategiespiele nicht besonders, weil sie relativ langsam ablaufen" erläutert Javier Perez. „Dieses Spielprinzip eröffnet dabei wenig mehr strategische Möglichkeiten als Echtzeitspiele und ist zudem eher für Hardcore-Spieler interessant. Wir aber wollen Spiele machen, die auch für Gelegenheitsspieler fesselnd und bedienbar sind." Um aber auch Vielspieler zu erreichen, setzen die Spanier auf erweiterte Spielmöglichkeiten wie Multiplayer-Matches über Netzwerk und Internet. „Der Schlüssel zu einem erfolgreichen Spiel liegt in einer Mischung aus gestalterischer Kreativität und dem, was Spieler von der Bedienung her erwarten, zu spielen", verrät der Pyro-President. „Sowie die Kreativität des Designers außer Kontrolle gerät, leidet in der Regel die Spielbarkeit oder die Attraktivität des Programmes für eine breite Kundschaft." *(ch)* ▮



Einfach nur Papier: Pyro-President Javier Perez hat als Commandos-Prototyp ein selbstgebasteltes Brettspiel benutzt und damit die Regeln festgelegt.

Fotos: C. Holowaty, USF

Kurz & Wichtig

Blue Fang sucht Publisher

Boston. Das vom Ex-Papyrus-General Manager Adam Levesque gegründete Studio Blue Fang Software sucht einen Publisher für ein strategisches Rollenspiel (VÖ im Jahr 2000). Levesque hatte sich von dem Rennspiel-Hersteller getrennt, da die enge Ausrichtung auf Motorsporttitel seine Kreativität zu sehr eingeschränkt habe. Das Team soll in Kürze acht bis neun Mitarbeiter stark werden. **Kontakt:** Fax: 001-978 443 7037. *(ch)* ▮

Rapture und Creative Capers gründen Spielestudio

Los Angeles. Die von Ex-7th Level-Mitarbeitern gegründete Firma Rapture Technologies hat zusammen mit dem Animationsstudio Creative Capers ein neues Studio gegründet. Die Produktionsfirma heißt Digital Doorway und ist ein 50:50 Joint Venture, das die Designexpertise von Creative Capers und die Technologie von Rapture kombinieren soll. Creative Capers hatte mit der Zeichentrick-Serie `Nightmare Ned´ bereits eine TV-Produktion abgeschlossen. *(ch)* ▮

Sega sucht weitere Dreamcast-Entwickler in Europa

Nachdem Sega bereits erste europäische Dreamcast-Entwickler genannt hat (MCV berichtete), sucht der Arcade-Gigant nun nach weiteren Partnern. „Einer der Fehler von Sega Europe war es, sich zu sehr auf japanische Spieletitel zu verlassen", gibt Segas 3rd Party Lizenzmanager Mark Maslowicz zu. Trotz der hohen Qualität aus dem Mutterhaus benötige man einen ausgewogenen Produktmix. Weitere Informationen für Entwicklungsstudios unter http://www.sega-europe.com/dreamcast/developer.html. *(ch)* ▮

Neue Games für GoD?

Das US-Entwicklungskonglomerat Gathering of Developers (GoD) steht offenbar kurz vor einer weiteren Partnerschaft. GoD-Chef Mike Wilson hat jüngst angedeutet, daß man einen „sehr bekannten Konsolenspiele-Hersteller" in das Konglomerat aufnehmen wolle. *(ch)* ▮

DAS LEBEN IST EIN GAME

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

S.C.A.R.S

NINTENDO64

PlayStation

3Dfx

CD-ROM

WINDOWS 95

Du willst alles

Action Battle + Racing

...WIR SCHREIBEN DAS JAHR 3000 N.C., UND SUPERCOMPUTER REGIEREN DIE WELT. UM SICH ZU AMÜSIEREN, HABEN SIE S.C.A.R.S – SUPER COMPUTER ANIMAL RACING SIMULATION – INS LEBEN GERUFEN.
SUPER SCHNELLE, AGGRESSIVE UND VOLL BEWAFFNETE OFF-ROAD RACER..... IM KAMPF UM DEN SIEG IST ALLES ERLAUBT.
FEATURES: 9 VERSCHIEDENE RACER STEHEN ZUR AUSWAHL, 9 RACING SZENARIEN IN 4 SPIELMODI MIT MULTIPLAYER MODUS: 2-4 SPIELER SPLIT-SCREEN FÜR PLAYSTATION UND NINTENDO64, BIS ZU 8 SPIELER ÜBERS NETZWERK.

WWW.UBISOFT.DE

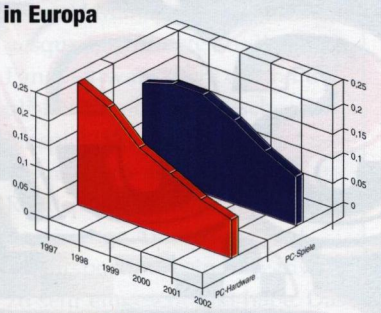
vivid image

Überholt der PC die Konsolenplattformen?

Europa zählt inzwischen weltweit zu den Schlüsselmärkten im Computer- und Videospielegeschäft. Dies liegt nicht nur an der derzeitigen Rezession in der asiatischen Region, sondern an einem Nachfragewachstum in einigen europäischen Ländern. Dabei kristallisiert sich neben Konsolen- und PC-Spielen auch der Onlinesektor als wichtiger Umsatzträger heraus. Christoph Holowaty gibt einen Überblick über die neuen Planungsdaten von Herstellern und Marktforschungsunternehmen.

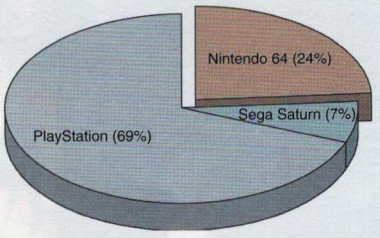
Selbst internationale Marktforschungsinstitute, deren Analysen sich speziell im Unterhaltungssoftwaremarkt oftmals mehr auf Aussagen von Brancheninternen als auf empirische Erhebungen stützen, sehen die Zukunft der Spiele nicht mehr als ungebremst wachsend an. Dennoch ergibt die Datamonitor-Analyse `European Electronic Games 1997-2002: Defining strategies for competitive advantages´, daß in Europa bereits 1997 4,4 Milliarden US-Dollar mit Computer- und Videospielen umgesetzt wurde. Zum Vergleich: Der Weltmarkt wird von dem US-Marktforschungsinstitut auf eine Umsatzgröße von 17 Milliarden US-Dollar geschätzt. Der Konsolenhardwaremarkt soll in Europa dagegen in diesem Jahr mit 1,4 Milliarden US-Dollar seinen vorläufigen Höhepunkt erreichen und danach von PC- und Online-Plattformen überholt werden. Ähnlich soll sich nach Datamonitor der Softwareabsatz verhalten. In diesem Jahr steigt danach der Umsatz auf 2,4 Milliarden US-Dollar und wird dann auch in den Folgejahren leicht zurückgehen. Allerdings rechnet Datamonitor in der letzten Analyse neue Plattformen wie Sega Dreamcast und den PlayStation-Nachfolger aufgrund nicht im Detail feststehender Launchdaten noch nicht befriedigend in die Absatzprojektion mit ein. Beispielsweise wird dem Sega Dreamcast in der Studie ein Verkaufspotential zugestanden, das innerhalb der ersten drei Jahre bereits über dem Nintendo 64 und der Sony PlayStation zusammen liegt – selbst bei einem finanziell solide unterstützten Sega-Relaunch scheint diese Prognose gewagt und eher von Lebenszyklen erfolgreicher Vorgängerkonsolen abgeleitet zu sein. Die eigenen Prognosen von Nintendo und Sony gehen dagegen offiziell noch nicht über das Jahr 1998 hinaus. Sony will bis Jahresende eine installierte Hardwarebasis von nahezu 13 Millionen PlayStations in Europa aufbauen. Dabei sollen im laufenden Jahr 6,118 Millionen Stück abgesetzt werden. Als stärkste Länder gibt Sony Computer Entertainment Europe dabei Großbritannien mit rund 1,8 Millionen Einheiten, gefolgt von Frankreich und Benelux mit insgesamt 1,65 Millionen und dem deutschsprachigen Raum mit Deutschland, Österreich und der Schweiz mit 1,446 Millionen an. Nintendo of Europe betrachtet diese Territorien ebenfalls als die stärksten Absatzmärkte, plant aber jeweils geringere Durchverkaufsmengen. Für Großbritannien werden 850.000 N64 veranschlagt, während im deutschsprachigen Raum 930.000 und in Frankreich/Benelux 740.000 Einheiten verkauft werden sollen. Der PC-Spielemarkt wird dagegen als starker Wachstumssektor angesehen und soll bis zum Jahr 2002 eine Umsatzgröße von 5,3 Milliarden US-Dollar erreichen. Allerdings rechnet Datamonitor von 1996 bis 2002 mit einem durchschnittlichen Jahreswachstum für PC-Spiele von rund 13,5 Prozent. Demgegenüber wächst die Anzahl der PC-Haushalte im Schnitt im gleichen Zeitraum pro Jahr um etwa 16,3 Prozent. Gründe für das nicht proportionale Wachstum des Softwareabsatzes gegenüber der installierten Hardwarebasis liegen nach Datamonitor in einer erweiterten Nutzbarkeit des PCs für Unterhaltungsanwendungen, bei denen es sich allerdings nicht um Spiele im klassischen Sinn handelt. Als Beispiel dienen hier Multimedia- und Internetanwendungen, durch deren weitere Verbreitung und Akzeptanz in den europäischen Territorien die Kaufkraft vom Spielesektor auf eben diese Segmente verlagert wird. Doch auch die private Softwarepiraterie dürfte in einigen Ländern wie z. B. Deutschland Umsatzeinbußen verursachen, die die Datamonitor-Prognosen weit übertreffen. In diesem Zusammenhang ist die Verbreitung der CD-Brenner (CDR) besonders aufschlußreich. Europa ist mit einem Marktanteil von 45 Prozent nach Daten von IDC, Yamaha und Mitsui weltweit führend bei der installierten Hardwarebasis der CD-ROM-Kopierlaufwerke in privaten Haushalten. Die USA folgen mit 40 Prozent, während alle anderen Territorien nur 15 Prozent ausmachen. Nach einer weltweit installierten CDR-Hardwarebasis von rund 3,4 Millionen Einheiten 1997 prognostizieren die CDR-Hersteller in diesem Jahr sogar einen Absatz von sechs Millionen CD-Brennern, was bei gleichbleibendem Marktanteil eine installierte Hardwarebasis von 4,23 Millionen Stück in Europa bedeuten würde. Bereits jetzt sind durch eine spürbare Verkürzung des Produktlebenszyklus im Vollpreisbereich in einigen Territorien die Auswirkungen vor allem des privaten Raubkopierens spürbar. Seit einigen Monaten bemühen sich die PC-Spieleherstellen zwar um wirkungsvolle Kopierschutzsysteme, aber für die PlayStation gibt es bis heute trotz entsprechender Ankündigungen von Sony weder eine Hardware- noch eine Softwarelösung. Das stärkste Wachstum attestiert Datamonitor allerdings dem Online-Spielesektor. Die Basis von 1,5 Millionen Internet-Spielern Ende 1997 soll bis 2002 auf 5,3 Millionen ansteigen. Dabei rechnet man mit einem Umsatz von 600 Millionen US-Dollar, die nur aus Subskriptionen oder Pay-per-Play-Abrechnungssystemen stammen. *(ch)* ▮

Wachstum des PC-Spielemarktes und des PC-Hardwaremarktes in Europa



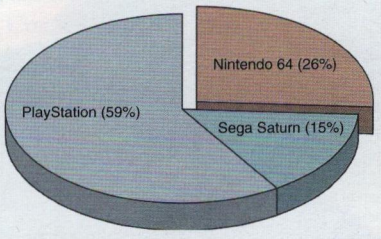
Angaben in Prozent, Quelle: Datamonitor

Der Next-Generation-Konsolenmarkt in Europa



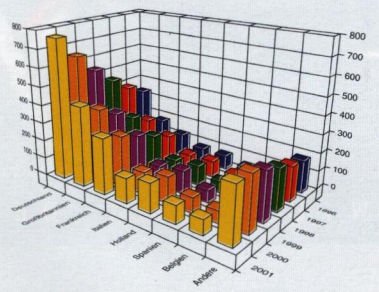
Quelle: Sony Computer Entertainment, 1998

Der Next-Generation-Konsolenmarkt weltweit



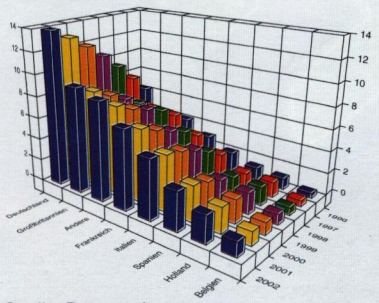
Quelle: Sony Computer Entertainment, 1998

Entwicklung des PC-Spieleabsatzes in Europa



Angaben in Mio. US-Dollar, Quelle: Datamonitor

PC-Haushalte in Europa - in Millionen Stück



Quelle: Datamonitor

Hinweis: Eine Unterscheidung in Multimedia-PCs und nicht Multimedia-fähige PCs findet in dieser Darstellung nicht statt.

Composing: C. Sachse

JOY TECH GERMANY

CONTROLLER DUAL JOLT ANALOG

- Voll Playstation™ kompatibel
- 8-Knopf Design - 1,8 m Kabel
- analoge und digitale Controller-Funktion
- „Dual Force Feedback“ bei entspr. Software
- Erhältlich in grau, schwarz, weiß, rot und transparent-schwarz

CONTROLLER PLUS SE

- Voll Playstation™ kompatibel
- 8-Knopf Design - 1,8 m Kabel
- Zeitlupe- und Dauerfeuer
- Erhältlich in grau, silber, weiß, blau, rot, schwarz und transparent-schwarz

REAL ARCADE GUN

- Für Playstation™ & Sega Saturn
- Voll GunCon™ kompatibel
- Unübertroffene Zielgenauigkeit
- robustes Spielhallen-Feeling
- Dauerfeuer und Auto „Reload“
- Rückschlag-Funktion
- Mit Arcade-Fußpedalen
- Erhältlich in grau, silber und als Tarnfarben-Edition

JORDAN-GP-LENKRAD

- Playstation™ kompatibel
- In Zusammenarbeit mit dem Jordan Formel-1-Team entwickelt
- Negcon™-Analog und Sony™-Digital kompatibel
- 13 Knöpfe und zusätzliches Steuerkreuz für maximale Kontrolle
- Gangschaltung durch Schalthebel oder 2 Knopf-System
- Gas- und Bremspedal mit realistischem Druckwiderstand
- ca. 3 m Kabel zum Lenkrad
- ca. 2 m Kabel vom Lenkrad zu den Fußpedalen

JOLT PACK

- Nintendo 64™ kompatibel
- Mega-Rumble-Power
- Sensorisches Feedback
- Kompatibel zum Rumble Pack™ Feature
- Erhältlich in grau, schwarz, blau, rot, gelb und grün

ADVANCED JOLT PACK

- JOLT PACK mit eingebauter 256k Memory-Card,
- Erhältlich in grau, schwarz und rot
- AUCH als PLUS-Version mit 1 M Memory nur in grau

RECHARGEABLE JOLT PACK

- Akku-betriebens JOLT PACK
- Lädt sich während des Spielens wieder auf!
- Mega-Rumble-Power ohne teure Einweg-Batterien

CONTROLLER PLUS 64

- Nintendo 64™ kompatibel
- Controller Pack/Rumble Pack kompatibel
- Präzisions 3D Analog-Stick
- Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion
- 2 m langes Kabel
- Erhältlich grau, schwarz, rot, blau, grün und gelb

Fordern Sie unsere komplette Preisliste an
und fragen Sie nach unseren Händler Konditionen

Im Exclusivertrieb durch

dynatex

Schleefstr. 8 • 44287 Dortmund
Tel.: 0231/45000-0 • Fax: 0231/45000-29
http//www.dynatex.de • eMail: dynatex@dynatex.de

S3 sichert sich Support für Savage 3D

Santa Clara. Grafikchip-Hersteller S3 rechnet nach einer Entwicklertour bei mehr als 170 Softwareherstellern mit breiter Unterstützung der neuen Savage3D Grafikbeschleuniger-Technologie. „Egal wo wir hingehen, Savage3D haut die Entwickler um, wenn sie sehen, wie es z. B. die Texturenkompression ihnen erlaubt, hochdetaillierte DirectX- und OpenGL-Applikationen zu entwickeln", meint Scott Taylor, S3-Manager für Entwicklerbeziehungen. *(ch)* ▮

Mit dem Grafikbeschleuniger Savage3D sollen Special Effects wie trilineares Mip-Mapping, bis zu sechsfach höhere Texturenkompression und DVD-Videoverarbeitung möglich sein.

Labtec eröffnet neue Niederlassung

München. Labtec, in den USA der führende Hersteller für Multimedia-Lautsprechersysteme, hat eine Niederlassung in Hallbergmoos bei München unter der Leitung von Hans Geyer, Director of Central European Sales, eröffnet. Die neue Niederlassung betreut nicht nur Deutschland, sondern auch Österreich und die Schweiz. Die globale Expansion ist nach Labtec-Angaben eines der wichtigsten Unternehmensziele des Computer-Audio-Experten für 1998. Dazu hat das Unternehmen zwei Vertriebsabkommen mit dem Mac-Distributor Memphis Computer Products GmbH in Bad Homburg und der Ottersberger beyond Distribution GmbH abgeschlossen. Memphis wird die Lautsprechersysteme von Labtec vertreiben, während beyond die PC Voice-Kopfhörer, Mikrophone und Headsets distribuiert. Die neue Adresse lautet: Labtec GmbH, Lilienthalstr. 25, 85399 Hallbergmoos, Tel.: 0811-9971-30, Fax: 0811-9971-50. *(ch)* ▮

Aristo unterstützt Flight Simulator

Hamburg. Grafiktablett-Hersteller Aristo hat mit einem Menüaufleger für das eigentlich als Konstruktions- und Zeichenwerkzeug konzipierte GeoBoard ein neues Steuersystem für den `Flight Simulator 98´ eingeführt. Mit Hilfe der Aristo-Treibersoftware kann man per Mausklick oder Stiftdruck mehr als 160 komplexe Befehlsfolgen, die als Piktogramme dargestellt sind, ausführen. Aristo stattet das GeoBoard ab sofort kostenlos mit dem Menüblatt aus. Verbraucher, die das GeoBoard bereits besitzen, können das Blatt für DM 39,- inkl. Versandkosten direkt bei Aristo nachbestellen. Händlerinformationen unter Tel. 040-547 47-0. *(ch)* ▮

Das GeoBoard ist Microsoft Flight Simulator-kompatibel.

Jöllenbeck weitet Logistik aus

Weertzen. Interact of Europe baut seine Logistikkapazitäten aus: Nach nur drei Monaten Bauzeit hat das Unternehmen eine neue Lagerhalle mit 3.000 Quadratmetern Fläche eingeweiht. Nach Firmenchef Bernd Jöllenbeck sei dieser Ausbau zur Vermeidung von Belieferungsengpässen beim Fachhandel erforderlich geworden. Bernd Jöllenbeck hatte bereits 1974 mit dem Vertrieb von Profilgehäusen begonnen und war 1983 ins Computerperipherie-Geschäft eingestiegen. *(ch)* ▮

Interact of Europe will mit dem Ausbau der Lagerfläche Lieferengpässe vermeiden.

Fotos: Aristo (1), Jöllenbeck (2), S3 (1), Microsoft (2)

Im Test

Microsoft SideWinder Freestyle Pro

Produktgruppe: ..... Eingabegeräte
System: ..... PC
Hersteller: ..... Microsoft
Vertrieb: ..... Microsoft
Empf. VK.: ..... ca. DM 150,-

Mit diesem ungewöhnlichen PC-Pad hat Microsoft einen völlig neuen Weg beschritten und ein vielseitiges und innovatives Eingabegerät erschaffen. Das Pad bietet neben der gängigen Betriebsart als Digitalpad mit Steuerkreuz eine völlig neue Funktionsweise. Wahlweise lassen sich die Spiele in der `Freestyle´-Betriebsart durch den Neigungswinkel des Pads steuern. Das bedeutet, daß sich beispielsweise Spielfiguren in die Richtung bewegen, in die das Pad gehalten wird. Dabei reagiert das Spiel sehr direkt auf jede Bewegung, Verzögerungen sind nicht zu bemerken. Diese Betriebsweise bietet ein völlig neues Spielgefühl. Doch auch die anderen Funktionen des Pads wurden gegenüber dem Vorgänger verbessert. Die Buttons sind leichter erreichbar, und die Schnellfeuerknöpfe an der Frontseite können schneller betätigt werden. Diese Neuheit bietet somit konkurrenzlose Features und sollte in jedem Sortiment zu finden sein. ▮ Sehr empfehlenswert. *(fo)* ▮

Force Feedback Wheel

Produktgruppe: ..... Eingabegeräte
System: ..... PC
Hersteller: ..... Microsoft
Vertrieb: ..... Microsoft
Empf. VK.: ..... ca. DM 370,-

Microsoft kündigt als weitere Herbstneuheit das Force Feedback-Wheel an, zu dem auch zwei Pedale gehören. Das formschön designte Gerät wirkt sehr kompakt und kommt mit einer einzigen zentralen Befestigungsschraube aus. Mit dieser kann das Lenkrad in Verbindung mit einem durchdachten und einzigartigen Arretierungsmechanismus perfekt und fest am Schreibtisch befestigt werden. Die beiden Pedale bieten einen guten Halt auf dem Boden und verfügen über eine angenehm kräftige Federung. Der Rütteleffekt ist einstellbar, so daß der Grad der Erschütterung je nach Geschmack von einem leichten Vibrieren bis hin zum kräftigen Erzittern des Lenkrades gewählt werden kann. Für Rennspielfans ein unentbehrliches Eingabegerät, das man unbedingt führen muß. ▮ Sehr empfehlenswert. *(fo)* ▮

Rattle Snake

Produktgruppe: ..... Eingabegeräte
System: ..... PC
Hersteller: ..... InterAct of Europe
Vertrieb: ..... InterAct of Europe
Empf. VK.: ..... ca. DM 100,-

Auch InterAct setzt auf den angesagten Rütteleffekt und bringt den Anfang des Jahres erschienenen `Ultra Racer´ als verbesserte Force Feedback-Variante heraus. Neben dem gegenüber dem Vorgänger moderner wirkenden Design bietet das Steuergerät sieben frei programmierbare Funktionsknöpfe, einen pistolenartigen Abzug sowie eine sensible, seitlich angebrachte Drehscheibe. Der Gas- bzw. Bremshebel sowie das Steuerrädchen arbeiten analog und proportional, somit können der Grad der Beschleunigung und die Intensität des Lenkvorganges sehr feinfühlig eingestellt werden. ▮ Empfehlenswert. *(fo)* ▮

DAS LEBEN IST EIN GAME

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

PRESS START
GAME OVER
TINUE
GAME
TONS
ADE
V.S. MODE
RETRY

SHADOW GUNNER
THE ROBOT WARS

PlayStation

Nichts für taube Nüsse!

WWW.UBISOFT.DE

Heavy Metal Combat

IRGENDWANN, IRGENDWO IN DER ZUKUNFT - KRIEG DER HIGH-TECH ROBOTER! DU UND DEINE KAMPFMASCHINE GEGEN DEN REST VON FUTURE WORLD. ONE-ON-ONE COMBAT, VERSCHIEDENE WAFFENSYSTEME UND EINE AUSGEKLÜGELTE TAKTIK FÜHREN DICH ZUM SIEG - UND DEINE GEGNER AUF DEN SCHROTTPLATZ!

FEATURES:
EINZIGARTIGE SICHT AUS DER DRITTEN PERSON, 10 VERSCHIEDENE WAFFENSYTEME, 17 VERSCHIEDENE GEGNER IN ÜBER 40 KAMPFARENEN!

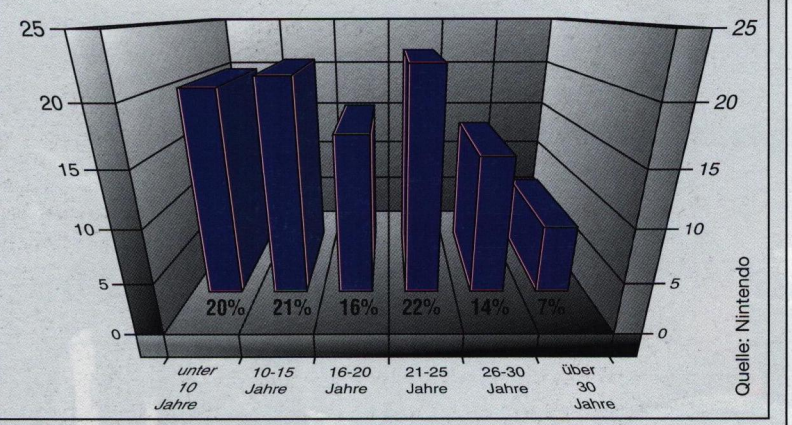
RELAESE: SEPTEMBER ´98

Aktuell

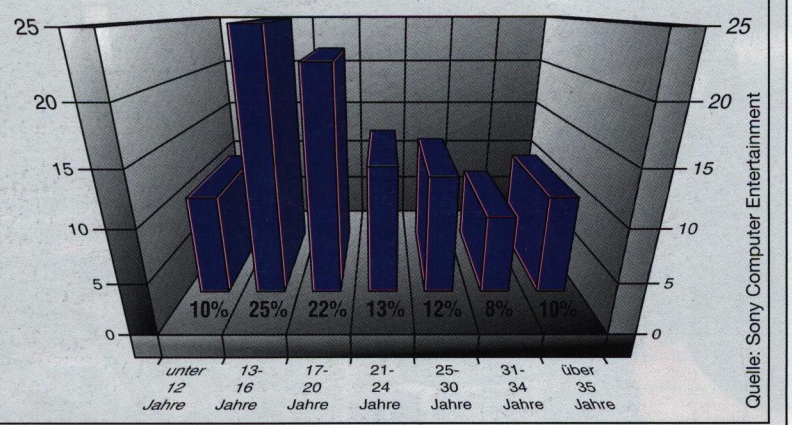
Kampf um die Zielgruppen

Sony und Nintendo wollen immer stärker in die jeweils vom Gegner stark besetzten Alterszielgruppen eindringen. Sony will dabei mit Titeln wie `Spyro the Dragon´ auch Mario-Fans erreichen. Nintendo hofft dagegen auf Lizenznehmerprodukte wie zum Beispiel `Turok 2´ oder zählt auf die zugkräftige Formel 1-Lizenz, um ein älteres und actionorientiertes Publikum anzusprechen. MCV hat die letzten Erhebungen der Konsolengiganten geprüft und zeigt, wie die aktuelle Altersverteilung für die Nintendo 64- und die Sony PlayStation-Besitzer aussieht.

Altersstruktur der N64-Besitzer



Altersstruktur der PlayStation-Besitzer



Marktanteile im PC-Spielemarkt in Deutschland

Platz	Label	Marktanteil
1.	Eidos	22,07 %
2.	Sunflowers	9,82 %
3.	EA	9,59 %
4.	Cendant Software	6,44 %
5.	Interplay	5,29 %
6.	MicroProse	4,90 %
7.	Davilex Software	4,75 %
8.	Microsoft	3,87 %
9.	Mindscape	3,52 %
10.	Ubi Soft	2,93 %
11.	Infogrames	2,89 %
12.	GT Interactive	2,44 %
13.	LucasArts	2,02 %
14.	BMG Interactive	2,02 %
15.	TopWare Interactive	2,01 %
16.	Blue Byte	1,88 %
17.	Virgin	1,58 %
18.	Ascaron	1,52 %
19.	Interactive Entert.	1,48 %
20.	Acclaim	1,48 %

Quelle: Media Control. Erhebung Vollpreisumsätze, EVP über DM 55,-

Der deutsche Markt im Überblick

Installierte Hardwarebasen

PC (ab Pentium 90)	5,5 Mio.*
Sony PlayStation	1,45 Mio.**
Nintendo 64	650.000***
Sega Saturn	150.000*
Nintendo Game Boy	7,5 Mio.****

* Quelle: VUD, Angaben bis Ende 1997
** Quelle: Sony Computer Entertainment, Angaben bis März 1998
*** Quelle: Nintendo, Angaben bis März 1998
****Quelle: Nintendo, Angaben bis Ende 1997

Hardware-Durchverkauf 1998 (Forecast)

PC	1,2 Mio.*
Sony PlayStation	1,5 Mio.**
Nintendo 64	850.000***
Sega Saturn	0****
Game Boy classic/pocket	600.000*****
Game Boy Color	250.000*****
Game Boy Camera	350.000*****
Game Boy Printer	120.000*****

* Quelle: Datamonitor
** Quelle: Sony Computer Entertainment, Angaben bis März 1999
*** Quelle: Nintendo, März 1998. Angaben bis März 1999
**** MCV-Schätzung nach Handelsangaben
*****Quelle: Nintendo, Angaben bis Ende 1998

Software-Umsatz in Deutschland

	1997	1998
PC-Spiele	1,7	>2
PC-Edu-/Infotainment	0,5	0,6
Videospiele	0,8	>1

Angaben nach Einzelhandelsumsatz in Milliarden DM, Quelle: VUD

Die beliebtesten Genres

Computerspiele

1. Strategie	22,3%
2. Action*	21,0%
3. Wirtschaftssimulation	15,6%
4. Action-Adventures	11,1%
5. Sport	9,4%
6. Rollenspiele	8,2%
7. Adventure	5,0%
8. Simulationen**	4,0%
9. Sonstige	3,4%

* Action = Jump&Runs, 3D-Shooter und alle reinen Reaktionsspiele
**Technische Simulationen (Wasser- und Landfahrzeuge, Flugzeuge)
Quelle: Laufende Leserbefragungen PC Games/PC Action 1/98

Videospiele (PlayStation)

1. Rennspiele	39%
2. Beat 'em Up	14%
3. Jump&Run	12%
4. Adv./Rollenspiel	11%
5. Sport	8%
6. Action	8%
7. Sonstige	8%

Quelle: Sony Computer Entertainment, Betrachtung nach Abverkauf 1995 bis 1998

Hinweis: Genrebetrachtungen für Nintendo 64 ergeben aufgrund des noch relativ geringen Softwareangebots derzeit kein schlüssiges Präferenzbild der Verbraucher und wurden daher nicht angestellt.

Marktanteile im Videospielemarkt in Deutschland

Sony Playstation

Platz	Label	Marktanteil
1.	Sony	35,55 %
2.	EA	22,78 %
3.	Eidos	14,22 %
4.	Codemasters	11,03 %
5.	Infogrames	8,73 %
6.	Psygnosis	7,70 %

Nintendo 64

Platz	Label	Marktanteil
1.	Nintendo	52,52 %
2.	EA	21,11 %
3.	Infogrames	9,49 %
4.	Acclaim	9,07 %
5.	Konami	7,80 %

Game Boy

Platz	Label	Marktanteil
1.	Infogrames	56,39 %
2.	Nintendo	34,86 %
3.	Konami	8,75 %

Quelle: Media Control, Juli 1998

Media Control-Charts: August '98

PC CD-ROM

1. (3)	Commandos	Eidos	100,00
2. (2)	Anno 1602	Sunflowers	65,85
3. (1)	Frankreich 98 - Die Fußball-WM	EA	50,62
4. (4)	Autobahn Raser	Davilex	31,85
5. (-)	Final Fantasy VII	Eidos	24,99
6. (5)	StarCraft	Cendant	24,60
7. (-)	Conflict: Freespace	Interplay	21,90
8. (-)	Battle Tech: Mechcom.	MicroProse	21,83
9. (-)	Heart of Darkness	Infogrames	15,56
10. (9)	Tomb Raider II	Eidos	15,31
11. (-)	Pro Pilot	Cendant	14,75
12. (10)	Age of Empires	Microsoft	13,74
13. (8)	Emergency - Fighters for Life	Topware	13,47
14. (12)	Flight Simulator '98	Microsoft	12,22
15. (-)	Panzer Commander	Mindscape	12,11
16. (-)	Unreal (engl. Version)	GTI	11,33
17. (11)	C&C 2: Das Kombinat	Virgin	10,58
18. (6)	Might & Magic VI	Ubi Soft	10,29
19. (13)	Anstoss 2	Ascaron	10,16
20. (-)	Castrol Honda Superbike	Interac. Ent.	9,92
21. (7)	Forsaken	Acclaim	9,91
22. (15)	F 1 Racing Simulation	Ubi Soft	9,33
23. (18)	Der Industriegigant	JoWood Pro	9,29
24. (-)	KKND 2 - Krossfire	Melbourne House	8,81
25. (-)	M.A.X. 2	Interplay	8,79
26. (33)	Star Wars Rebellion	LucasArts	8,38
27. (16)	Die Siedler 2 - Gold Edition	Blue Byte	8,28
28. (14)	Grand Theft Auto	Take 2	7,84
29. (-)	Deathtrap Dungeon	Eidos	7,71
30. (-)	X-COM: Interceptor	MicroProse	7,21

SONY PLAYSTATION

1. (1)	Frankreich 98 - Die Fußball-WM	EA	100,00
2. (2)	Gran Turismo	Sony	83,69
3. (-)	Colin McRae Rally	Codemasters	48,40
4. (3)	Tomb Raider - Platinum	Eidos	39,08
5. (-)	Heart of Darkness	Infogrames	38,32
6. (-)	Formel 1 - Platinum	Psygnosis	33,79
7. (4)	Tekken 2 - Platinum	Sony	29,52
8. (6)	Tomb Raider II	Eidos	23,35
9. (7)	Crash Bandicoot - Platinum	Sony	22,48
10. (-)	Alundra	Sony	20,34

N64

1. (1)	Frankreich 98 - Die Fußball-WM	EA	100,00
2. (3)	Yoshi's Story	Nintendo	63,69
3. (-)	GTI	Infogrames	44,96
4. (2)	Forsaken	Acclaim	42,96
5. (4)	Super Mario	Nintendo	41,46
6. (-)	Banjo & Kazooie	Nintendo	38,46
7. (8)	Diddy Kong Racing	Nintendo	37,88
8. (7)	Super Mario Kart	Nintendo	37,38
9. (9)	International Superstar Soccer	Konami	36,96
10. (5)	NBA Courtside	Nintendo	29,89

GAME BOY

1. (-)	V - Rally Champion. Ed.	Infogrames	100,00
2. (-)	Duck Tales 1	Nintendo	48,50
3. (1)	Hugo 2	Infogrames	47,26
4. (4)	Lucky Luke	Infogrames	43,34
5. (2)	Mickey's Dangerous Chase	Nintendo	42,31
6. (-)	World Cup '98	Konami	41,38
7. (7)	Die Maus	Infogrames	40,45
8. (3)	Super Mario Land 4	Nintendo	38,69
9. (9)	Die Schlümpfe 3	Infogrames	35,70
10. (6)	Super Mario Land 3	Nintendo	35,39

NON-GAMES (PC CD-ROM)

1. (28)	3D Atlas	TLC Tewi	100,00
2. (1)	D-Info 97	TopWare	84,93
3. (3)	Telefonbuch für Deutschland	De Te Medien	72,56
4. (5)	Visitenkarten-Druckerei	Data Becker	68,48
5. (-)	333 Briefe	TLC Tewi	52,02
6. (-)	Der Farbige Brehm - Tierlexikon	TLC Tewi	51,84
7. (7)	Treiber-Genie 3.0	Data Becker	45,24
8. (6)	Power Dictate!	Gdata Soft	45,10
9. (-)	Sprachtrainer Englisch	TLC Tewi	44,51
10. (-)	5000 Witzige Cliparts	TLC Tewi	39,87
11. (9)	Die Große CD-Druckerei	Data Becker	35,65
12. (21)	G.I.D. Route 98	Tele Info	34,84
13. (10)	Löwenzahn 2	Digital Publishing	33,78
14. (-)	Der Große Routenplaner	Data Becker	32,47
15. (34)	Bildschirmschoner selbstgemacht	Data Becker	28,18
16. (-)	Der Wohnungs- und Raumplaner	TLC Tewi	28,10
17. (8)	Clipart Super Pack 3.0	Data Becker	25,69
18. (15)	3D Wohnungsplaner	Data Becker	25,65
19. (13)	Bewerbungs-Genie 97	Data Becker	25,56
20. (11)	D-Sat 2.0	Topware	25,46

Hinweis: Alle Zahlen in Klammern bezeichnen die Plazierung im Vormonat. Charts ermittelt von Media Control im Auftrag und nach den Chartskriterien des VUD. Erhebungszeitraum 1.7. - 31.7. 1998.

Top 10 Bestseller Januar-August '98

PC CD-ROM

1. (1)	Anno 1602	Sunflowers	100,00
2. (2)	Tomb Raider II	Eidos	43,41
3. (3)	Age Of Empires	Microsoft	34,46
4. (7)	Frankreich 98 - Die Fußball-WM	EA	33,58
5. (-)	Commandos - Hinter Feindlichen Linien	Eidos	29,26
6. (6)	StarCraft	Cendant	28,85
7. (4)	Wing Commander Prophecy	EA	25,90
8. (9)	Autobahn Raser	Davilex	25,27
9. (8)	Flight Simulator '98	Microsoft	24,41
10. (5)	FIFA '98 - Die WM-Qualifikation	EA	24,26

SONY PLAYSTATION

1. (1)	Tomb Raider II	Eidos	100,00
2. (3)	Gran Turismo	Sony	96,66
3. (5)	Frankreich 98 - Die Fußball-WM	EA	89,51
4. (2)	FIFA '98 - Die WM-Qualifikation	EA	81,93
5. (7)	Tomb Raider - Platinum	Eidos	69,97
6. (4)	Resident Evil 2 (indiziert)	Virgin	62,65
7. (6)	Formel 1 '97	Psygnosis	62,46
8. (8)	Toca Touring Car Championship	Codemasters	47,84
9. (-)	Need For Speed 3	EA	41,72
10. (10)	Command & Conquer 2 - Alarmstufe Rot	Virgin	41,33

N64

1. (1)	Yoshi's Story	Nintendo	100,00
2. (2)	Diddy Kong Racing	Nintendo	74,98
3. (3)	Super Mario	Nintendo	58,22
4. (5)	Super Mario Kart	Nintendo	52,08
5. (4)	FIFA '98 - Die WM-Qualifikation	EA	51,84
6. (-)	Frankreich 98 - Die Fußball-WM	EA	36,20
7. (7)	Snowboard Kids	Nintendo	36,02
8. (6)	Bomberman	Nintendo	35,03
9. (8)	Nagano Winter Olympics '98	Konami	30,49
10. (-)	Cruis'n USA	Nintendo	27,38

GAME BOY

1. (1)	Hugo 2	Infogrames	100,00
2. (2)	Die Maus	Infogrames	85,21
3. (3)	Lucky Luke	Infogrames	62,26
4. (4)	Super Mario Land 4	Nintendo	55,81
5. (5)	Super Mario Land - Classic	Nintendo	50,64
6. (7)	Super Mario Land 3 - Classic	Nintendo	50,16
7. (6)	Super Mario Land 2 - Classic	Nintendo	49,44
8. (8)	Die Schlümpfe 3 - Im Alptraumland	Infogrames	49,40
9. (9)	Donkey Kong Land 3	Nintendo	42,79
10. (10)	F1 - Race	Nintendo	40,28

MCV-Wegweiser: Markdaten 1997/1998

Computerspiele

Marktüberblick Software Deutschland	MCV 9/97, S. 6
Marktüberblick Hardware Deutschland	MCV 11/97, S. 20
Markterfolg Echtzeit-Strategiespiele	MCV 12/97, S. 12
Lebenszyklus: Die Siedler II	MCV 10/97, S. 34

Edutainment/Infotainment

Kindersoftware: Einkaufsverhalten	MCV 1/98, S. 8

Videospiele

Deutschland-Umsatzpläne Nintendo	MCV 8/98, S. 26
Europa-Umsätze Sony	MCV 2/98, S. 52
Marktanteile Japan	MCV 6/98, S. 26
Marktanteile weltweit	MCV 4/98, S. 36
Marktvolumen USA	MCV 2/98, S. 52
Next Generation-Markt Deutschland	MCV 11/97, S. 26
US-Marktanteile	MCV 4/98, S. 48
Videospielemarkt USA	MCV 12/97, S. 94

Online-Spiele

Marktentwicklung bis 2000	MCV 4/97, S. 6
US-Marktwachstum bei Internetzugängen	MCV 3/98, S. 34
Internetnutzung in Deutschland	MCV 12/97, S. 42

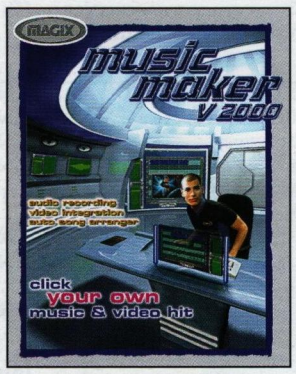
Gesamtmarktbetrachtungen und Verschiedenes

Preisniveau für PC- und Videospiele in Deutschland	MCV 3/98, S. 30
Top-Seller USA 1997	MCV 3/98, S. 40
Herstellermarktanteile in den USA	MCV 5/98, S. 30
Piraterie: Verbreitung von CD-Brennern	MCV 4/98, S. 6
MCV Markt- und Handelsforschung	MCV 7/98, S. 36
	MCV 8/98, S. 56
	MCV 9/98, S. 60

Massives Marketing für Music Maker V2000

Nach 350.000 `Musik Maker 3.01´ in Europa führt Magix die neue Version mit spektakulärer Viva TV-Promotion ein

München. Mit `Musik Maker V2000´ bringt Magix die neueste Version der erfolgreichen Music Sampling-Software auf den Markt. Alleine `Musik Maker 3.01´ verkaufte sich nach Unternehmensangaben europaweit 350.000 mal. Magix-Geschäftsführer Dieter Rein erläutert die Vorteile der Magix-Produkte für den Handel: „Musik-Software ist ein Wachstumsmarkt. Die Sampling-Software verfügt über längere Verkaufszyklen als Spiele und unterliegt keinem Preisverfall." Mit dem Titel kann man erneut aus einer Anzahl von über 1.000 neuen Musik-Schnipseln eigene Songs zusammenstellen und nachbearbeiten. Neu ist die Möglichkeit zur Integration bewegter Bilder. Hierzu findet der Benutzer 600 Video/Grafik-Samples vor. Diese können zu eigenen Videoclips zusammengefügt werden. Die 16 Spuren dürfen so beliebig mit Audio-, AVI-Video- und BMP-Grafik-Dateien belegt werden. Das Aussehen der Bildschirmoberfläche kann zudem komplett nach eigenem Geschmack gestaltet werden. Ab sofort kann man auch eigene Samples, Stimmen oder Klänge mit Gitarre oder Keyboard aufnehmen und in Songs integrieren. Mit dem Auto Song Arranger wird auch gänzlich unbeholfenen Anwendern die Möglichkeit zur einfachen Musik-Komposition gegeben. Das Spektrum der möglichen Audio-Effekte wird durch die DirectX Plug In-Unterstützung ermöglicht. Für `Magic Maker V2000´ werden TV-Spots und Printanzeigen in Fach- und Publikumspresse geschaltet. Dazu wird es eine PR-Aktion auf dem TV-Sender VIVA geben. Von Oktober bis Dezember führt Magix in der Musik-Sendung `Club Rotation´ einen Wettbewerb durch. Zuschauer können mit Sampling-Software produzierte Musikstücke einsenden. Diese werden dann von bekannten DJs bewertet und prämiert. Der Sieger erhält ein Auto vom Co-Sponsor Fiat. TV-Trailer auf VIVA sowie Vorankündigungen in Computer Bild und der McDonalds-Zeitschrift `Kino News´ weisen auf die Promotion hin. Der empfohlene Verkaufspreis beträgt DM 99,95. *(jf)* ▮

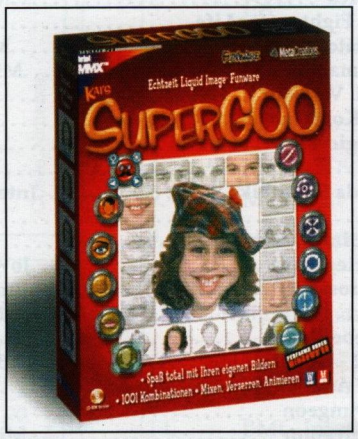


Music Maker V2000: Per Mausklick können eigene Hits produziert werden, jetzt mit noch mehr Ausstattung und Bedienungskomfort.

Funware vertreibt nun auch Kai's SuperGOO exklusiv

Der Nachfolger zum weltweit millionenfach verkauften Programm soll noch mehr kreative Möglichkeiten bieten

Hamburg. Der Multimedia-Distributor Funware konnte sich nach dem erfolgreichen Vertrieb von `Kai's PowerGOO´ nun auch den Exklusiv-Vertrieb des Nachfolgers `Kai's SuperGOO´ im deutschsprachigen Raum sichern. `Kai's SuperGOO´ soll dabei die Liquid Image-Technologie auf ein neues Level heben, wobei das Fun-Bildbearbeitungsprogramm die Technologien mit der typischen, einfachen Bedienbarkeit verknüpft. Das Programm ist in die beiden Räume `Fusion´ und `GOO´ unterteilt. Im Fusionsraum kann man anhand einer Sammlung von Hunderten von männlichen und weiblichen Gesichtsteilen ein Phantombild erstellen. Im `GOO´ trifft der User dann auf eine erweiterte Palette der Liquid Image-Technologie. Im Gegensatz zum Vorgänger stehen jetzt noch mehr ulkige Pinsel, Verzerrungseffekte und neue Echtzeitzooms zur Verfügung. Der Titel ist zum VK-Preis von DM 119,95 erschienen. *(ch)* ▮



Kai's SuperGOO: Mehr Spezialeffekte mit Liquid Image-Technologie.

Buhl Data gewinnt mit Tandem Verlag weiteren Vertriebspartner

Neunkirchen/Königswinter. Buhl Data Service und der Tandem Verlag haben ein Vertriebsabkommen geschlossen, nach dem Buhl das aus 70 CD-ROMs und 30 Buchtiteln bestehende Verlagsprogramm mitvertreibt. Das Portfolio reicht von Productivity-Titeln wie `PC-Privat-Druckerei´ über Nachschlagewerke wie Multimedia-Lexika bis hin zu Vokabeltrainern und Sprachlernprogrammen. Einen besonderen Schwerpunkt legt Tandem auf den Bereich Kindersoftware, der stetig erweitert werden soll. Lizenztitel wie `Janosch – Der kleine Tiger braucht ein Fahrrad´ werden zum Mitnahmepreis von DM 29,95 angeboten. *(ch)* ▮

Previews Spielesoftware

Alpha Centauri

Allgemeine Information
PC CD-ROM
Genre: Strategie
Hersteller: Firaxis
Vertrieb: Kingsoft
Vorverkauf ab: Oktober
Veröffentlichung ab: Dezember '98

Produktinformation 1-7 Spieler
Civilization im Weltraum: Der Spieler muß aus einer Kartenansicht Planeten bevölkern und seine Siedlungen verwalten. Dabei geht es einerseits um die übliche Ressourcenverwaltung, aber auch um diplomatisches Geschick beim Verhandeln mit Widersachern. Die derzeitige Grafik wirkt zwar veraltet, soll aber nur ein Prototyp zum Test des Gameplays sein.

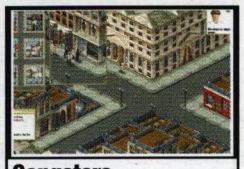
Produktpotential:
Sid Meier sollte in den meisten Fällen ein Erfolgsgarant sein. Derzeit sieht Alpha Centauri noch grafisch aus, was allerdings vor Erscheinen des Titels noch einmal komplett geändert werden soll. Passender Titel für den deutschen Markt.

DSA: Legenden der Magierkriege

Allgemeine Information
PC CD-ROM
Genre: Rollenspiel
Hersteller: Attic/Larian
Vertrieb: Infogrames
Vorverkauf ab: n.n.b.
Veröffentlichung ab: 4. Quartal '98

Produktinformation 1 Spieler
Rollenspiellastiges Action-Adventure im Diablo-Stil. Der Spieler steuert seine Charaktere aus der Iso-Perspektive und bekommt es in der DSA-Welt mit 40 Monsterklassen, 450 Charakteren, einem 100 Bildschirme großen Spielareal und vielen Aufträgen zu tun. Grafisch ist der Titel fast noch besser als Diablo 2. Erster Eindruck: hervorragend!

Produktpotential:
Falls der Titel richtig, d. h. nicht als Hardcore-Rollenspiel vermarktet wird, sind hier deutlich höhere Stückzahlen möglich, als die Zielgruppe vermuten läßt. Vormerken!
Geheim Tip

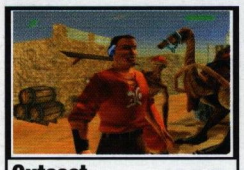


Gangsters

Allgemeine Information
PC CD-ROM
Genre: Wirtschaftssimulation
Hersteller: Hothouse
Vertrieb: Eidos Interactive
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: Oktober '98

Produktinformation 1-4 Spieler
Komplexe Gangstersimulation, in der man seine Unterweltorganisation führen muß. Das reizvolle Thema läßt vielerlei Handlungsfreiheiten wie Kidnapping, Bombenanschläge oder Banküberfälle zu. In der Vorabversion wirkt die Options- und Menüfülle verwirrend; das fast völlige Fehlen von Missionen könnte den Spieler möglicherweise zu wenig leiten.

Produktpotential:
Thematisch vielversprechendes Produkt, das prinzipiell beim deutschen Publikum gut ankommen könnte. Allerdings muß abgewartet werden, ob der Titel nicht zu komplex und damit zu einstiegsunfreundlich wird.

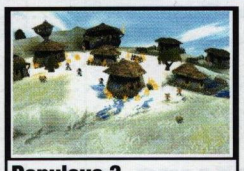


Outcast

Allgemeine Information
PC CD-ROM
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Infogrames
Vertrieb: Infogrames
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: Dezember '98

Produktinformation 1 Spieler
Technisch scheint Outcast mit fortschreitender Entwicklungsdauer immer brillanter zu werden. Als männliche Lara Croft kämpft man sich in der Regel aus der Verfolgerperspektive durch sechs Regionen. Die Interaktivität kennt kaum Grenzen: Schwimmen ist eine Selbstverständlichkeit, und selbst skurrile Reittiere kann der Held besteigen.

Produktpotential:
Outcast macht einen ausgezeichneten Eindruck. Mit der Fülle an Special Effects dürfte der Titel sogar gegen Tomb Raider 3 bestehen. Noch nicht abschließend geklärt ist aber, ob der Weihnachtstermin gehalten werden kann.
Hit Tip



Populous 3

Allgemeine Information
PC CD-ROM
Genre: Strategie
Hersteller: Bullfrog
Vertrieb: Kingsoft
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: Oktober '98

Produktinformation 1 Spieler
Die Göttersimulation geht in die dritte Runde: Diesmal startet man jedoch nicht als Gott, sondern als Schamanin und muß möglichst viele Anhänger um sich scharen, um schließlich Unsterblichkeit zu erlangen. Dabei kann man gegnerische Stämme angreifen oder per Zauberspruch Naturkatastrophen auslösen. Ganz neu: die detaillierte 3D-Perspektive.

Produktpotential:
Abgesehen davon, daß das Spielkonzept durchdacht wirkt, wird die Verbindung aus technischer Brillanz und eingeführtem Markennamen wieder einmal für Top-Umsätze sorgen.
Hit Tip

Railroad Tycoon

Allgemeine Information
PC CD-ROM
Genre: Strategie
Hersteller: PopTop Games
Vertrieb: Take 2 Interactive
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: November '98

Produktinformation 1-32 Sp.
PopTop Software hat die Grafik des Klassikers zwar aufgebohrt, das Gameplay jedoch nahezu unverändert übernommen. Als Eisenbahn-Magnat baut man sein infrastrukturelles Imperium auf, bedient sich aber im Vergleich zum Vorgänger komplexerer Ressourcenzusammensetzungen und ist in seinen Aktionen weniger stark beschränkt.

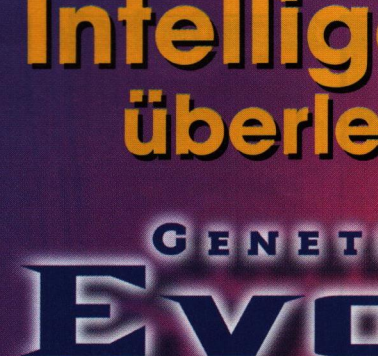
Produktpotential:
Aufgrund des legendären Vorgängers dürfte auch Railroad Tycoon 2 gut ankommen. Ein offensichtliches Pflichtprodukt.
Hit Tip

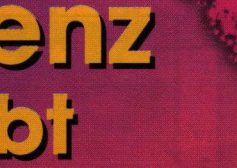
Alle Angaben ohne Gewähr. Irrtum vorbehalten!, Fotos: FunWare (1), Magix (1)

Intelligenz überlebt

Genetic Evolution

The Race for Intelligent Life





84%
"... funktioniert fast wie SIM EARTH ... nur besser"
Joe Nettelbeck, Power Play 4/98

Features für PC / CD ROM:
- Komplett in Deutsch
- Single-Player-Modus oder bis zu 6 Spielern im Netzwerk
- Über 160 3D-animierte Creatures
- Kontinuierliche Veränderung des Terrains
- Naturkatastrophen wie Vulkanausbrüche, Meteoriteneinschläge, Eiszeiten, Erdbeben...
- Gerenderte Zwischensequenzen
- Soundtrack und Sound F/X
- WIN 95 only

EGMONT

Discovery CHANNEL MULTIMEDIA

CROSSOVER

Marketingunterstützung

Print
Umfangreiche Printcampagne in den Special-Interest-Titeln (PC Games, PC Action, PC Player, Power Play, etc.) ab den Oktober-Ausgaben.

POS-Material
Poster A1
Leaflets A4
Shelf-Wobbler
Demo-CD

Radio
Gezielte Radiounterstützung zum Release

Online
Bannerschaltung in Game-Relevanten-Foren von AOL, T-online und FOL

Crosspromotion
Beilegen von Flyern in insgesamt 20.000 Kaufvideos von Discovery Channel Video

F-1 World Grand Prix

Allgemeine Information

Nintendo 64

Genre: Rennspiel
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Bienengraeber
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: Mitte Sept.
Empf. VK: DM 99.-

Produktinformation 1-2 Spieler

Dieser Titel bietet neben dem Grand Prix-Modus mit 17 Strecken aus der 97er Saison einen Time-Trial-, Zweispieler- und einen neuartigen Challenge-Modus, indem eine schwierige Situation vorgelegt wird, die der Spieler zu meistern hat. Die Leistung wird dann vom Computer nach Punkten bewertet. Bei der Grafik müssen im Zweispieler-Modus jedoch Abstriche gemacht werden.

Produktqualität 87%

Werbung

Print	Anzeigen in der Fach- und Publikumspresse
P.O.S.	P.O.S. Paket

Besonderes

6 L DV

Abverkaufchancen

Gelungenes Formel 1-Spiel mit einer auf dem N64 konkurrenzlosen Qualität, das man unbedingt führen sollte.

Ordertip: A

Mission: Impossable

Allgemeine Information

Nintendo 64

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Ocean
Vertrieb: Infogrames
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: Ende Sept.
Empf. VK: DM 119,95

Produktinformation 1 Spieler

Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Top-Agenten der geheimen Staatsorganisation IMF. 20 Missionen verleilen sich auf vier Einsatzgebiete, teils diente der gleichnamige Kinofilm als Vorlage für die Aufträge, teils Folgen der TV-Serie. Dabei kommt es nicht nur auf wilde Feuergefechte an, denn man muß wohlüberlegt handeln und Rätsel lösen, um die Missionen zu bewältigen.

Produktqualität 85%

Werbung

TV	Werbespots ab Oktober
Print	Anzeigen in der Fachpresse
P.O.S.	P.O.S. Paket, Demos
Extras	Gewinnspiele

Besonderes

16 L DV

Abverkaufchancen

Die gute Produktqualität und die immer noch geringe Konkurrenz auf der Plattform macht das langerwarteten Produkt zu einem Pflichttitel für jedes Sortiment.

Ordertip: A

Airline Tycoon

Allgemeine Information

PC CD-ROM

Genre: Witschaftssimulation
Hersteller: Spellbound
Vertrieb: Infogrames
Vorverkauf ab: Sofort
Veröffentlichung ab: Ende Sept.
Empf. VK: ca. DM 90.-

Produktinformation 1 Spieler

In dieser Wirtschaftssimulation geht es darum, eine Fluglinie durch geschicktes Managment zu einem florierenden Unternehmen heranwachsen zu lassen. Die Aktionen auf der großen, stufenlos scrollenden und aufwendig animierten Flughafenübersicht werden per Mausklick ausgeführt. Eine Netzwerkoption soll bis Ende des Jahres per Patch nachgeliefert werden.

Produktqualität 71%

Werbung

Print	Anzeigen in der Fachpresse
P.O.S.	P.O.S. Paket
Extras	Cooperation mit United Airlines, Competition

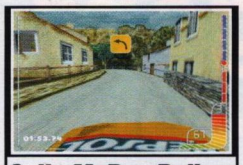
Besonderes

12 DV

Abverkaufchancen

Solide Wirtschaftssimulation, das aufgrund der Beliebtheit des Genres bei den deutschen Spielern innerhalb der Zielgruppe für interessante Umsätze sorgen kann.

Ordertip: C+



Colin McRae Rally

Allgemeine Information

PC CD-ROM

Genre: Rennspiel
Hersteller: Codemasters
Vertrieb: Kingsoft
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: Ende Sept.
Empf. VK: DM 89,95

Produktinformation 1 Spieler

Hochklassige Rally-Simulation mit der Lizenz des derzeit besten europäischen Rally-Fahrers. Acht Rallye-Rennen mit 48 Etappen werden geboten. Dazu gibt es Spezialrennen und Geheim-strecken. Sehr gute Grafik, realistisches Fahrgefühl und ein umfangreiches an Spielmodi zeichnen den Titel aus. Wie bei Rallys üblich, stößt man auf der Piste leider nicht auf gegnerische Fahrzeuge.

Produktqualität 87%

Werbung

Kino	Werbespots
TV	Werbespots
Print	Anzeigen in der Fach- und Publikumspresse
P.O.S.	P.O.S. Paket

Besonderes

6 DV

Abverkaufchancen

Hervorragende Rally-Simulation, die zum derzeit besten im Genre gehört. Ein Pflichttitel, auf den Sie nicht verzichten können.

Ordertip: B+

Motocross Madness

Allgemeine Information

PC CD-ROM

Genre: Rennspiel
Hersteller: Microsoft
Vertrieb: n.n.b.
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: September
Empf. VK: ca. DM 90,-

Produktinformation 1 Spieler

Actionreiches Motorrad-Rennen mit über 50 Strecken, vier Einzel- und fünf Mehrspieler-Modi sowie Streckeneditor. Die Steuerung wirkt höchst realistisch. Das Spiel ist rasant und man kann sehr weit in die Ferne blicken, beides leider nur auf Kosten wenig detallierter Landschaftsgrafik. Es gibt spektakuläre Sprünge und Stunts. Im Multiplayer-Bereich gibt es im Genre derzeit nichts Besseres.

Produktqualität 87%

Werbung

Print	???
P.O.S.	

Besonderes

6 DV

Abverkaufchancen

Spielerisch derzeit beste Motorrad-Renn-Simulation. Das Genre ist zwar nicht typisch für den PC, aber die hohe Qualität sollte mindestens Top-Ten-Plazierungen erlauben.

Ordertip: B

Small Soldiers Squad Commander

Allgemeine Information

PC CD-ROM

Genre: Strategie
Hersteller: Dreamworks/Hasbro
Vertrieb: Avalon
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: Ende Sept.
Empf. VK: DM 69,95

Produktinformation 1 Spieler

Actionlastiges Strategiespiel, dessen Thematik sich an dem bald anlaufenden Kinofilm orientiert. Zum Leben erweckte Spielzeug-soldaten liefern sich mit Nah- und Fernwaffen Kämpfe gegen wildgewordene Plastikmonster. Es gibt 6 verschiedene, etwas plump animierte Soldatentypen und kleinere Rätsel. Der Sound wirkt penetrant. Der Titel ist als Echtzeit-Strategiespiel für Kinder konzipiert.

Produktqualität 56%

Werbung

TV	Werbespots
P.O.S.	P.O.S. Paket
Extras	Crosspromotion mit Spielwarenherstellern, Competitions

Besonderes

12 DV

Abverkaufchancen

Wird der Kinofilm ein Erfolg, so dürfte das Spiel trotz durchschnittlicher Qualität ein interessanter Artikel für jüngere Zielgruppen werden.

Ordertip: C+

Star Trek: Klingon Honor Guard

Allgemeine Information

PC CD-ROM

Genre: Action
Hersteller: Microprose
Vertrieb: Leisuresoft
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: Ende Sept.
Empf. VK: DM 79,95

Produktinformation 1 Spieler

Grafisch eindrucksvolles Actionspiel, das auf der `Unreal´-Grafik-Technik basiert. In der Rolle eines Klingonen-Ehrengardisten muß man den Sturz des Hohen Rates durch Verräter der eigenen Rasse verhindern. Großes Waffenrepertoire und abwechslungsreiche Lokalitäten. Die Animationen wirken leicht hölzern.Das Kampfver-halten und die Gegnerintelligenz lassen zu wünschen übrig.

Produktqualität 78%

Werbung

Print	Anzeigen in der Fach- und Publikumspresse
P.O.S.	Poster, Flyer, Demos

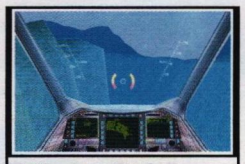
Besonderes

6 L DV

Abverkaufchancen

Recht gutes Actionspiel, daß sich jedoch weder spielerisch noch technisch von der Genrekonkurrenz abhebt. Die Fachpressekampagne läuft in vergleichsweise auflagenschwächeren Objekten.

Ordertip: C+



Tellurian Defence

Allgemeine Information

PC CD-ROM

Genre: Action
Hersteller: Psygnosis
Vertrieb: CDV
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: September
Empf. VK: DM 90.-

Produktinformation 1 Spieler

Futuristisches Action-Spiel, das an `G-Police´ erinnert. In 30 Missionen kämpft man als Angehöriger eines Sonder-Kommandos gegen eine außeridrische Invasion. Diverse Waffensysteme stehen zur Verfügung. Monochrom wirkende Landschaften und ständige Nebel-effekte trüben die Grafikqualität. Hohes Spieltempo und ungenaue Joystick-Abfrage machen das Spiel frustierend schwer.

Produktqualität 56%

Werbung

Print	Anzeigen in der Fachpresse
P.O.S.	P.O.S. Paket

Besonderes

12 DV

Abverkaufchancen

Das an sich populäre Spielethema wurde technisch zu schlecht umgesetzt. Deshalb dürfte der Titel nur für echte Science-Fiction-Fans interessant sein.

Ordertip: C-

Urban Assault

Allgemeine Information

PC CD-ROM

Genre: Strategie
Hersteller: Terratools/Microsoft
Vertrieb: Avalon
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: September
Empf. VK: ca. DM 90,-

Produktinformation 1 Spieler

Mischung aus Echtzeit-Strategie und 3D-Action. Man baut militärische Einheiten, wie Panzer und Helikopter und muß in den Missionen jeweils ein sogenanntes Beamgate einnehmen. Per Maus-klick oder, mehr erfolgversprechend, aus der Pilotensicht wird gesteuert. Anspruchsvolle, aber wenig abwechslungsreiche aber Missionen. Gute Grafik und Steue-rung. Toller Multiplayer-Spaß.

Produktqualität 85%

Werbung

Print	???
P.O.S.	

Besonderes

12 DV

Abverkaufchancen

Guter und faszinierender Genre-Mix, der jedoch nach dem Erscheinen von `Battlezone´ nicht mehr innovativ ist. Zur Käuferschaft werden vornehmlich Actionfans gehören.

Ordertip: C+

Blasto

Allgemeine Information

PlayStation

Genre: Jump'n Run
Hersteller: Sony
Vertrieb: Sony
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: November
Empf. VK: ca. DM 89,96

Produktinformation 1 Spieler

Technisch bestenfalls mittelmäßiges Jump'n Run mit einem witzigen comicartigen Weltraum-helden. Es gilt, Plattformen zu überwinden, Gegner auszuschalten und in den teils weitläufigen Leveln Schalterterminals aufzuspüren. Extras, wie diverse Waffen und ein Düsenrucksack gibt es auch. Gute Steuerung, aber undetailliert und teilweise unsauber programmierte Grafik.

Produktqualität 69%

Werbung

Besonderes

6 DV

Abverkaufchancen

Im Genre gibt es zahlreiche bessere Vertreter, auch aus dem Hause Sony. Marketing-Informationen lagen bis Redaktionsschluß noch nicht vor.

Ordertip: C

G-Darius

Allgemeine Information

PlayStation

Genre: Shoot'em Up
Hersteller: THQ
Vertrieb: Konami
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: Ende Sept.
Empf. VK: DM 99,95

Produktinformation 1 Spieler

Gradlinige Weltraum-Ballerei im Stile von `Parodius´ und `R-Types´. Man steuert einen schnittigen Kampfjet, der über ein ausgeklügetes Waffensystem verfügt, daß durch das Aufsammeln von farbigen Kugeln aufgerüstet wird. Die Endgegner sind teilweise bildschirmfüllend. Die effektvolle Polygongrafik, nichtlinearer Spiel-aufbau sowie ein Zwei-Spieler-modus können begeistern.

Produktqualität 78%

Werbung

Print	Anzeigen in der Fach- und Publikumspresse
P.O.S.	P.O.S. Paket, Demos

Besonderes

6 DV

Abverkaufchancen

Gutes Ballerspiel, mit leichtem Nostaliegcharacter. Für eine begrenzte Zielgruppe durchaus führenswert.

Ordertip: C

Street Fighter Collection

Allgemeine Information

PlayStation

Genre: Beat'em Up
Hersteller: Capcom
Vertrieb: Avalon
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: September
Empf. VK: ca. DM 99,95

Produktinformation 1 Spieler

Drei Street-Fighter-Klassiker werden auf zwei CDs angeboten. Dazu gehören die Arcadehits `Super Street Fighter II´, `Super Street Fighter Turbo´ aus den Jahren 1993/94. Außerdem befindet sich mit `Street Fighter Alpha 2 Dash´ die dezent überarbeitete PlayStation-Version aus dem Jahre 1995 im Paket.

Produktqualität 67%

Werbung

Besonderes

6 DA

Abverkaufchancen

Prügelkollektion, die wirklich nur eisenharte `Street Fighter´-Fans brauchen. Durch die begrenzte Zielgruppe eher für Specialist Stores geeignet.

Ordertip: C

Alle Angaben ohne Gewähr. Irrtum vorbehalten!

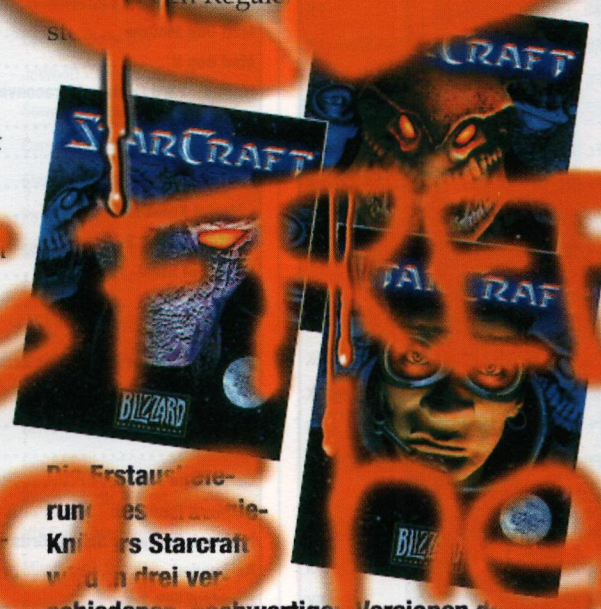
Werberummel:

CUC entüllt Marketingstrategie für Starcraft

CUCs Frank Matzke und Bomicos Deti Bussmann wollen mit massiven Werbe nahmen für Rummel am POS sorgen.

Dreieich. CUC Software hat seine Verm tungspläne für Blizzards exklusiv über Bomico vertriebenen potentiellen Strategi- Umsatzknüller `Starcraft´ bekanntgege en. Man rechnet bei dem Titel mit einer Fi t Day-Auslieferung von 100.00 Stück und hat sich dafür einen besonderen Gag für den POS einfallen lassen. Die ersten Exemplare werden i verschiedenen hoch erugen Coll ors-Boxen n schiedlic n Covermoti ausgeliefert des der overmotive r präsentiert dabe he der lien-Rassen im Spi d jew ner Auflage von 33.333 St ck produziert. „ Collectors-Box zeichnet sich durch eine Strukturprägung sowie ein Cover aus, wodurch diese lim erte Er lage einen Sammlerwert erhä CUCs Brand Manager Frank Ma e. Weiterhin steht für die Produktei führung ein siebenstelliger Werbeetat zur Verfügun

Neben einer massiven Print-und PR-Kampagne in Fach-, und Publikumsmagazinen bereits im Vorfeld des Releases soll der Titel durch massive Schaltung von TV- und Kinospots beworben werden. 20 Sekunden-TV-Spots werden auf allen wichtigen Kanälen und 45 Sekunden-Kinospots bundesweit halten. Bomicos Ber und Marketing, sieht in Starc ion jetzt den Bestseller des Jahres 1998. „Wir ne gigantische Nachfrage e sprechend gerüstet." So könne der Han t Bussmann auf ein umfangreiches P rückgreifen: Mit Produkt-Displa 8 oder 96 Einheiten, Postkart plays, Regalstoppern, Moni nen, ebern, Riesen-Dummy- Poster, nhängern, Instore- , T-Shirts u omotion-Videos ie Bedürfniss Sortiment erfüllt und fl se OS gesorgt werden. Nach mehreren iebungen verspricht Blizzard ei Aus ung noch im ersten Quartal an sich sicher, daß de n Regale



Die Erstauflage wird in drei verschiedenen, hochwertigen Versionen der Collectors-Box ausgeliefert, die die Aufmerk-

Bilanz:

Funsoft meldet erfolgreiches Ergebnis mit 200 Mio. DM Umsatz

Kaarst. Die Funsoft Holding GmbH blickt auf ein erfolgreiches Geschäftsjahr zurück und meldet einen Jahresumsatz von 200 Millionen DM für 1997. Im Kerngeschäft wurden laut Funsoft substanzielle Gewinne erzielt, während man insgesamt ein Umtzplus von über 40% zum Vorjahr verlauläßt. Positiv bemerkbar gemacht hätten or allem die Ausweitung des Produktlios im Bereich PC- und PlayStation-Se re sowie die organisatorischen Verände en in der deutschen Zentrale. `Player Ma r´ verkaufte sich in England, so Fu über 50.000 mal, während die gleiche ge des Nintendo 64-Titel `Dark Rift´ d ine im Dezember abgesetzt worden s Deutschland meldet man derweil die erung von 100.000 Einheiten des PCtures `Monkey Island 3´. Erklärtes ir 1998 ist die Optimierung des europä chen Distributionsnetzwerkes. Hier will unsoft mit starken lokalen Vertriebspart rn die bestmöglichen Verkaufsergebnisse erzielen. An erfolgversprechenden Neu eiten soll es 1998 nicht mangeln. Die Kaa ter versprechen ein starkes Lineup über alle Plattformen hinweg. Als Highlight erscheinen das PlayStation-Spiel `Blaze & ade´ von T&E Soft, `Barbie Fashion De er´ und Tri es interactives CD-RO M- VD ov `Tend Lovin Care´. e s che Bete ung an ihrenden europäisch Spieleentwicklern soll en 1998 weiter Früchte trag . Angekündigt sind die PlayStati n-Spie Legend´ von Toka und Interact ve Entertainments Superbike´ auch für PC CD-ROM erschein Mit `C The Ball 2´ hat man einen weitere Topt anzubieten. Der Vorgänger, hier lande als `Anstoß´ bekannt, verkaufte sich in Deutschland nach Funsoft-Angaben über 100.000 mal. *(jf)* ▮

Nintendo:

Neuer Game Boy mit Hintergrundbeleuchtung angekündigt

Tokio. Nintendo bringt mit dem `Game Boy Light´ eine neue Variante des 8 Bit-Gerätes auf den Markt, dessen LCD-Bildschirm beleuchtet sein wird. Damit bügeln die Japaner eine alte Schwäche des Handhelds aus und verlängern des Produktlebens klus ein weiteres Mal. Das Gerät wa einen Zentimeter länger und cirka fünf Millimeter dicker als das Original und zu Beginn in den Farben Grau und Silber verfügbar sein. Anstatt der zwei üblichen Batterien vom Typ `AAA´ wird die gleiche Anzahl von `AA´-Akkus für eine Betriebsdauer von zwölf Stunden bei Lichtbetrieb sorgen. Ohne Hintergrundbeleuchtung sollen den Dauerbetrieb möglich sein. Das Gerät wird am 14. April auf dem japanischen Markt eingeführt und mit rund 54 US-Dollar zum gleichen Preis wie der `Game Boy Pocket´ angeboten. Ob und wann der `Game Boy Light´ in Europa veröffentlicht wird, ist derzeit noch offen. *(jf)* ▮

Game Boy Light: Die Hintergrundbeleuchtung läßt Game Boy-Spiele in neuem Licht erscheinen.

Code FREEWAY was here
OKTOBER'98
SIERRA™
WWW.HALF-LIFE.DE

Fotos: CUC Software (1), NoJ (1)

© 1998 SIERRA ON-LINE, INC. UND ODER ™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON ODER LIZENZIERT AN SIERRA ON-LINE. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. WINDOWS ® IST EIN EINGETRAGENES WARENZEICHEN DER MICROSOFT CORPORATION. HALF-LIFE WURDE ENTWICKELT VON VALVE-SOFTWARE.

SERVICE

Die Spiele-Hotlines in Deutschland

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?	Wer?
Acclaim	01805-33 55 55	24h	EK
Activision	01805-22 51 55	Mo.-So. 16°°-18°° (techn. Hotline)	EK
	0190-51 00 55	Mo.-So. 16°°-18°° (1,20/Min, Spieletips)	EK
Art Department	0234-9 32 05 50	Mo.-Fr. 15°°-18°°	EK
Ascaron	05241-966 90	Mo.-Fr. 14°°-17°°	EK+Hdl
Ascaron (Mailbox)	05241-9 39 30	24h/Tag	EK+Hdl
Attic	07431-5 43 23	Mo.-Fr. 8°°-18°°	EK
Attic	07431-5 43 05	Mo.-Fr. 10°°-12°° und 13°°-18°°	Hdl
Blue Byte	0208-4 50 88 88	Mo.-Do. 15°°-19°°, Fr. 15^{30}-19^{30}	EK
Take 2 Interactive	0180-5 30 45 25	Mo.-Fr. 10°°-17°°	EK
Cendant Software	06103-99 40 40	Mo.-Fr. 9°°-19°°	EK+Hdl
Cendant Software (Mailb.)	06103-99 40 41	24h/Tag	EK+Hdl
Cryo Interactive	05241-95 35 39	Mo.-Fr. 18°°-20°°, Sa./So. 14°°-16°°	EK
Disney Interactive	069-66 56 85 55	Mo.-Fr. 11°°-19°°, Sa. 14°°-19°°	EK
Electronic Arts	02408-9 40-555	Mo.-Fr. 9^{30}-17^{30}	EK
Eidos Interactive	0190-572 333 (Technik)	Mo.-Fr. 11°°-13°°, 14°°-18°°	EK
	0190-90 00 03 (Tips)	Sa., So. 14°°-18°°	
GT Interactive	01805-25 43 93	Mo.-So. außer feiertags 15°°-20°°	EK
Greenwood Entertainment	0234-9 64 50 50	Mo.-Fr. 15°°-18°°	EK
Hasbro Interactive	01805-20 21 50	Mo.-So. 15°°-20°°	EK
Ikarion	0241-4 70 15 20	Mo.-Fr. 14°°-18°°	EK
Infogrames	061 07-945 145	Mo.-Fr. 15°°-19°°	EK
Interactive Magic	01805-22 11 26	Mo.-Fr. 18°°-20°°, Sa./So. 14°°-16°°	EK+Hdl
Kingsoft	0241-57 45 77	Mailbox: 24h/Tag	Hdl
Konami	069-95 08 12 88	Mo.-Fr. 14°°-18°°	EK
Magic Bytes	05241-953 333	Mo.-Fr. 17°°-19°°	EK
Max Design	0043-3 68 72 41 47	Mo.-Fr. 15°°-18°°	EK
MicroProse	01805-25 25 65	Mo.-Fr. 14°°-17°°	EK
Mindscape	0208-99 241-14	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°	EK
Navigo	089-32 47 31 51	Mo.-Fr. 13°°-18°°	EK
NEO	0043-16 07 40 80	Mo.-Fr. 15°°-18°°	EK
Nintendo	0130-58 06	Mo.-Fr. 11°°-19°°	EK
Profisoft	0541-12 20 65	Mo.-Fr. 9°°-17°°	EK
Psygnosis	069-66 54 34 00	Mo.-Fr. 9°°-19°°	EK
Ravensburger Interactive	0751-86 19 44	Mo.-Do. 16°°-19°°	EK
Sega	040-2 27 09 61	Mo.-Fr. 10°°-18°°	EK
Softgold	02131-96 51 11	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°	EK
Softgold (Fax)	02131-96 52 22	24h/Tag	EK
Software 2000	0190-57 2000	Mo.-Fr. 14°°-19°°, 12 Pf. pro 6 Sek.	EK
Software 2000 (e-Mail)	support@software2000.de	24h/Tag	reg. EK
Sony Computer Entertainm.	069-6 65 43-400	Mo.-Fr. 14°°-20°°	EK
Sony PlayStation (tech. Hilfe)	069-66 54 33 00	Mo.-Fr. 9°°-19°°	EK
Starbyte Software	0234-68 04 94	Mo. 16°°-18°°	EK
Starbyte Software (Mailbox)	0234-68 57 55	24h/Tag	EK
Ubi Soft	0211-3 38 00 30	Mo.-Fr. 9°°-17°°	Hdl
Ubi Soft	0211-3 38 00 33	Mo.-Fr. 9°°-17°°	EK
Virgin	040-39 101 300	Mo.-Do. 15°°-20°°	EK

EK: Endkunde ● **Hdl:** Händler

Messeplaner 2000

Messe	Ort	Datum
CeBIT 99	Hannover	18. - 24. März 1999
CeBIT 2000	Hannover	24. Feb. - 1. März 2000
CeBIT HOME 2000	Leipzig	30. Aug. - 3. Sept. 2000*
E3 - Electronic Entertainment Expo	Los Angeles, LA Convention Center	13. - 15. Mai 1999
ECTS - European Computer Trade Show	London Olympia, Grand a. National Halls	6.- 8. September 1998
50. Frankfurter Buchmesse	Frankfurt/Main	7. - 12. Oktober 1998
51. Frankfurter Buchmesse	Frankfurt/Main	13. - 18. Oktober 1999
52. Frankfurter Buchmesse	Frankfurt/Main	18. - 23. Oktober 2000
Internationale Spielwarenmesse 99	Nürnberg	4. - 10. Februar 1999
Internationale Spielwarenmesse 2000	Nürnberg	3. - 9. Februar 2000
Milia Games 99	Cannes	9. - 12. Februar 1999
Milia 99	Cannes	9. - 12. Februar 1999

*1999 soll der Bereich Digital Entertainment losgelöst von der nur alle zwei Jahre stattfindenden CeBIT HOME als eigenständige Messe in Hannover stattfinden. Die Bezeichnung dieser Messe ist noch nicht geklärt.

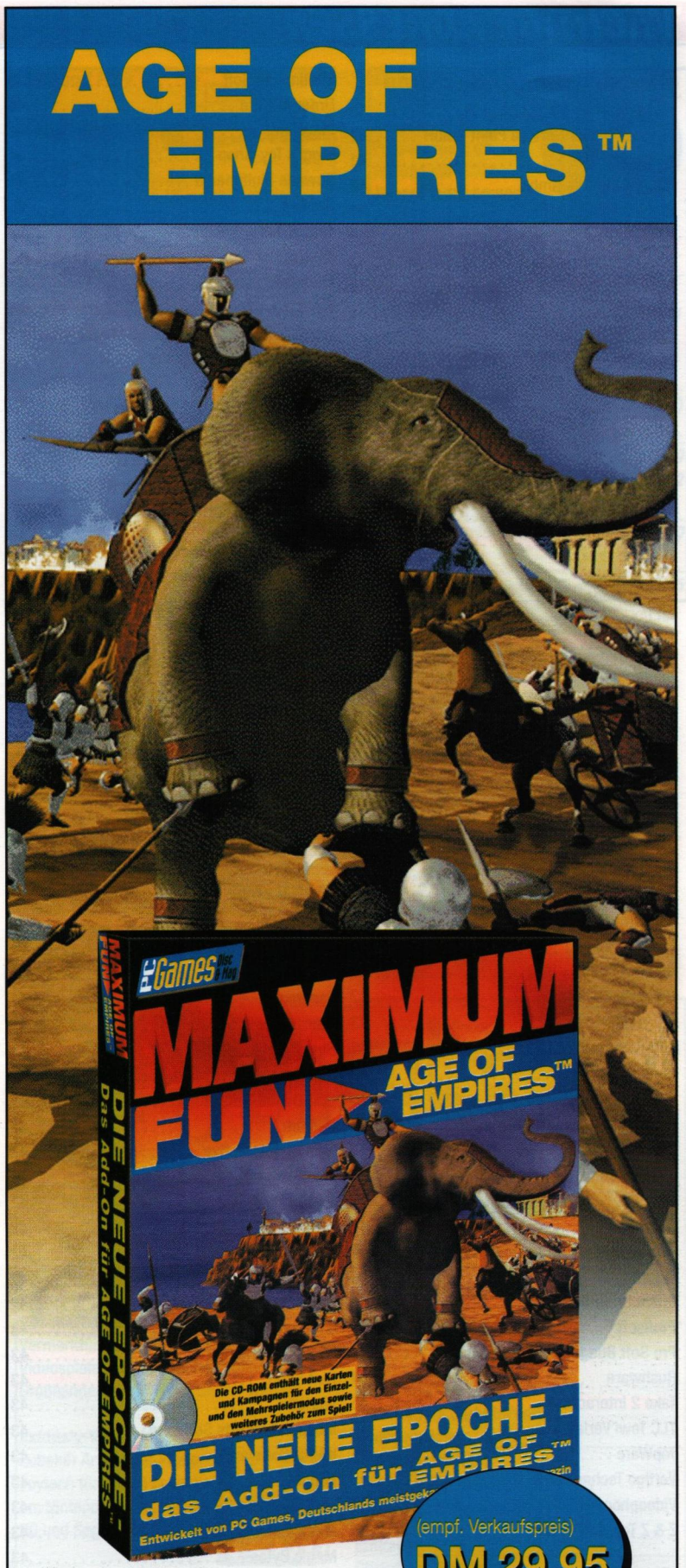
BPjS-Index für Computer- und Videospiele

Titel	Hersteller
Area 51	GT Interactive
Blake Stone	Apogee
Blood	GT Interactive
Bloodbath at Red Falls	Underworld Software
Brutal Football	Millennium
Cannon Fodder	Virgin
Carmageddon	SCI
Crime Patrol	American Laser Games
Crusader - No Remorse	EA
Cybermage	EA
Dark Forces (E/D)	LucasArts
Die Hard Trilogy	Fox Interactive
Doom	ID
Doom II	ID
Duke 3D	M-Soft
Duke Nukem 3D	3D Realms
Duke Nukem 3D Plutonium Pack	GT Interactive
Duke it out in D.C.	WizardsWorks
Duke - Carribean Life´s a Beach	GT Interactive
Drug Wars - C.P. 2	American Laser Games
Extreme Rise of the Triad	Apogee
Expect no Mercy	Microforum
Final Doom	GT Interactive
Flesh Feast	SegaSoft
GoldenEye 007	Rare
Hardline	Cryo
Harvester	Merit Studios
Heretic	Apogee
*Juggernaut - The New Story for Quake II	Head Games
Killer Instinct	Nintendo
Killing Time	3DO Company
Lethal Enforcers	Konami
Loaded	Gremlin
Mad Dog McCree	American Laser Games
Mad Dog II	American Laser Games
Malice - 23rd Century Ultraconversion for Quake	Quantum Axess
Meat Puppet	Playmates
Mercs	Sega
Mortal Kombat	Acclaim
! Mortal Kombat 2	Acclaim
Mortal Kombat 3	Acclaim
Nerves of Steel	Merit
Op. Body Count	Capstone
Panzer General	Mindscape
Phantasmagoria - Labor des Grauens	Sierra Coktel
*Postal	Take 2
Quake	GTI
Quake II	Activision
Quarantine	Gametek
Redneck Rampage	Interplay
Redneck Rampage Suckin Grits on Route 66	Interplay
Re-Loaded	Gremlin
Resident Evil 2	Capcom
Revenge	n.b.
Rise of the Triad	Apogee
Rex Blade: The Apocalypse	Xtreme Games S&S
Share the Heat	Rainbow Technologies
So you wanna be a Redneck	Head Games
Space Pirates	American Laser Games
Super Double Dragon	Tradewest
Take no Prisoner	Red Orb
The Chaos Engine	MicroProse
The Terminator: Future Shock	Virgin
Time Crisis	Sony
Total Carnage	ICE Software
Virtua Cop	Sega
Virtua Cop 2	Sega
Virtua Squad 2	Sega
Witchaven II	IntraCorp
! Wolfenstein 3D	Atari
Wargods	GT Interactive
XS	SCI
ZPC	GT Interactive

*Neuindizierung
!Bundesweit beschlagnahmt

Aktuelle USK-Altersempfehlungen

5th Element	PlayStation	ab 12 J.	Sony Computer Ent.
Actua Tennis	PlayStation	o. B.	Art Department
Adrenix	PC CD-ROM	ab 12 J.	Softgold Computerspiele GmbH
All Star Tennis '99	PlayStation	o. B.	Ubi Soft Entertainment
Antigotchi: Der Kanzler	PC CD-ROM	o. B.	Assistant Publish. Soft. GmbH
Assault	PlayStation	ab 12 J.	Tel Star Electronic
Batman & Robin	PlayStation	ab 12 J.	Acclaim Entertainment GmbH
Best of 98	PC CD-ROM	ab 16 J.	Up to disc GmbH
Breath Of Fire 3	PlayStation	ab 6 J.	Laguna Video Games
Buggy	PC CD-ROM	o. B.	Art Department
Byzantine - Tod in Istanbul	PC CD-ROM	ab 6 J.	Egmont Interactive
Chopper Attack	Nintendo 64	ab 16 J.	GT Interactive Software
Cool Looks Fashion Designer	PC CD-ROM	o. B.	Softgold Computerspiele GmbH
Deep Fear	Saturn	ab 16 J.	Sega GmbH
Die Versuchung - Tender Loving Care	DVD	ab 12 J.	Softgold Computerspiele GmbH
Dodgem Arena	PlayStation	o. B.	Project Two Interactive
Dune 2000	PC CD-ROM	ab 12 J.	Virgin Interac. Entert. GmbH
Eliminator	PlayStation	ab 12 J.	Psygnosis
F-22 Total Air War	PC CD-ROM	ab 12 J.	Infogrames Deutschland GmbH
Fluid	PlayStation	o. B.	Sony Computer Ent.
G. Darius	PlayStation	ab 6 J.	Konami
Genetic Evolution - The Race for Intel. Life	PC CD-ROM	o. B.	Egmont Interactive
Get Medieval	PC CD-ROM	ab 12 J.	CDV Software GmbH
Grandmaster Chess Ultra	PC CD-ROM	o. B.	TLC Tewi Verlag GmbH
Gysi 2: Galaxis Futura	PC CD-ROM	o. B.	Burns Entert. Software GmbH
Hespirian Wars	PC CD-ROM	ab 12 J.	BMS Modern Games
iF/A-18E Carrier Strike Fighter	PC CD-ROM	ab 12 J.	Interactive Magic GmbH
Johnny Herbert's Grand Prix Champ. '98	PC CD-ROM	o. B.	Prism Leisure
Knights and Merchants	PC CD-ROM	ab 12 J.	TopWare CD Service
Larry's Casino	PC CD-ROM	o. B.	Cendant Software
Mayday -Tag der Entscheidung	PC CD-ROM	ab 12 J.	JoWooD - Productions
Medievil	PC CD-ROM	ab 12 J.	Sony Computer Ent.
Minigolf Deluxe	PC CD-ROM	o. B.	Cendant Software
Moto Racer 2	PlayStation	o. B.	Electronic Arts GmbH
Newman-Haas - Racing	PC CD-ROM	ab 6 J.	Psygnosis
Nightlong - Union City Conspiracy	PC CD-ROM	ab 12 J.	MPS Soft. Distribution GmbH
O.D.T.	PlayStation	ab 16 J.	Psygnosis
Offroad Challenge	Nintendo 64	ab 6 J.	GT Interactive Software
Power Chess 2.0	PC CD-ROM	o. B.	Cendant Software
Quake 2	PC CD-ROM	ab 18 J.	Activision Deutschland
Riverworld	PC CD-ROM	ab 6 J.	CRYO Interactive Entertainment
Roland Garros 98	PC CD-ROM	o. B.	Ubi Soft Entertainment
R-Types	PlayStation	ab 6 J.	Virgin Interac. Entert. GmbH
S.C.A.R.S.	PC CD-ROM	ab 6 J.	Ubi Soft Entertainment
Soldiers at War	PC CD-ROM	ab 16 J.	Mindscape GmbH
Space Circus	PC CD-ROM	ab 6 J.	Infogrames Deutschland GmbH
Spyro The Dragon	PC CD-ROM	o. B.	Sony Computer Entertainment
Stratosphere	PC CD-ROM	ab 12 J.	Softgold Computerspiele GmbH
Team Apache	PC CD-ROM	ab 16 J.	Mindscape GmbH
Tekken 3	PlayStation	ab 16 J.	Sony Computer Ent.
Tellurian Defence	PC CD-ROM	ab 12 J.	Psygnosis
Tiger Woods 99	PC CD-ROM	o. B.	Electronic Arts GmbH
Tournament Courses Add On Disk	PC CD-ROM	o. B.	Electronic Arts GmbH
TPC Courses Add On Disk	PC CD-ROM	o. B.	Electronic Arts GmbH
TZ Skat für Windows	PC CD-ROM	o. B.	TLC Tewi Verlag GmbH
Unreal	PC CD-ROM	ab 16 J.	GT Interactive Software
Vangers	PC CD-ROM	ab 12 J.	Interactive Magic GmbH
Wargasm	PC CD-ROM	ab 16 J.	Infogrames
Warlords III : Darklords Rising	PC CD-ROM	ab 12 J.	RED ORB entertainment
Wetrix PC	PC CD-ROM	o. B.	Infogrames Deutschland GmbH
WWF: Warzone	PlayStation	ab 16 J.	Acclaim Entertainment GmbH
X-Files - The Game	PC CD-ROM	ab 12 J.	Electronic Arts GmbH
Zero Divide 2	PlayStation	ab 12 J.	Sony Computer Ent.



Die Add-Ons der „Maximum Fun"-Reihe bringen Ihnen echten Zusatzumsatz! Zum Beispiel „Age of Empires ™" (Art.-Nr.: 20888). Hier kann man die recherchierte Geschichte vergangener Völker nachspielen! Auf CD: Vier brandneue Kampagnen sowie über 70 Mehrspielerkarten!

avalon vertriebs GmbH

COMPUTEC VERLAG

Bestelltelefon: 040/39 101 675

WICHTIGE ADRESSEN

Dienstleistungsagenturen

ABC Frankfurt 40
Andreas Müller Service Point GmbH 41
bARCOM 41
Effective Media GmbH 42
Highcom 43
KSM -Future-Sound 43
Magellan Consulting 43
R&R Partner 44
Selling Points 44
Softgold 44
Virtual X-citement 45

Distributoren und Vertriebsagenturen

ABC Software 40
ABC Spielspaß 40
aerosoft GmbH 40
Acclaim 40
ACME 40
ARI DATA CD GmbH 41
ARJAY 41
Avalon 40
Bienengraeber 41
Bomico 41
Buhl Data Service GmbH 41
CDV Software 41
Cyber Games 41
Davilex Software GmbH 42
Disney Interactive 42
DTP Neue Medien 42
Ernst Klett Vertriebs-GmbH 42
Escal Software GmbH 42
Funware/Up to Date 42
Funsoft Holding 42
Game & Fun 42
Highcom 43
Kingsoft 43
Koch Media 43
Konami 43
Laguna 43
Leisuresoft 43
Mitsui & Co. 44
Modern Games 44
NBG 44
Novitas 44
Pearl Agency 44
Playcom Software 44
Prism Leisure 44
Profisoft 44
Pro Soft Budget Entertainment 44
Rushware 44
Take 2 Interactive 45
TLC Tewi Verlag 45
TopWare 45
Vertigo Technologies 45
Videophon AG 45
Z & Z Top Soft GmbH 45

Großhändler

A-max 40
BauContec Trading 41
B & E Games 41
Call and Play 41
Computer Treff Kudak 41
Cross Computer Systems 41
Defcom Software 42
Dynatex GmbH 41
Electronic Land 42
Essig & König 42
Flashpoint GmbH 42
Freak´s Shop 42
Game It! 42
Groß Elektronik 42
GTI Grenville Trading International 43
Hofra Trading 43
Horma Computerware 43
Joysoft 43
Multimedia Soft 43
Order In Time 44
Playcom 44
Siggi´s Toy-Shop 44
Sowade Multimedia 44
Sunflex 45
Test `N Take 45
Theo Kranz GmbH 45
Tradelink 45
Video & Game 45
Vitrex 45
Wial Versand Service GmbH 45

Institutionen und Verbände

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) 41
Unterhaltungssoft. Selbstkont. (USK) 45
Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) 45

Peripherie und Hardware

Belhag Handels AG 41
Dataflash GmbH 42
INTERACT of Europe 43
Joysoft 43
Just! GmbH 43
Noris Transportverpackung 44
Vidis GmbH 45
Wooboo GmbH 45

Publisher

Acclaim 40
Activision Deutschland 40
Art Department 41
Ascaron 41
Attic 41
Blue Byte 41
Codemasters 41
CUC Deutschland 41
Defcom 42
Egmont Interactive 42
Eidos Interactive Deutschland 42
Electronic Arts 42
E.M.M.E. Interactive 42
Empire Int. Deutschland 42
Exortus Software GmbH 42
Greenwood Entertainment 42
GT Interactive 43
Hasbro Interactive 43
Hint Shop 43
Ikarion 43
Independent Arts Software 43
KAIKO Software 43
Konami 43
Logo Software 43
Magix Entertainment 43
Magic Bytes 43
Media Publishing 43
Microboss GmbH 43
MicroProse 43
Microsoft 43
Mindscape 43
MitCom Neue Medien GmbH 43
Navigo 44
Nintendo of Europe 44
Nova Media 44
Psygnosis 44
Ravensburger Interactive Media 44
Sega 44
Software 2000 44
Sony Computer Entertainment 44
Sunflowers 45
Systhema Verlag 45
Terratools 45
Tivola Verlag 45
United Soft Media 45

Acclaim Entertainment

Adresse
Fürstenfelder Str. 9/IV ■ 80331 München
Telefon: 089-23 66 24-0
Fax: 089-23 66 24-30

Geschäftsfelder
Herstellung, Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen sowie Peripherie

Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb
Acclaim Entertainment GmbH, Interplay, Egmont, Project Two Interactive

Unternehmensleitung
Peter Nordhausen (Geschäftsführer)
Bernd Studtrucker (Director Sales)
Rainer Zipp (Marketing Director)
Telefon: 089-23 66 24-0

Innendienst
Thorsten Schindler
Gebiet Mitte
Telefon: 089-23 66 24-31

Morris Hebecker
Gebiet Nord
Telefon: 089-23 66 24-33

Markus Knoll
Gebiet Süd
Telefon: 089-23 66 24-32

Key Account Management
Achim Derksen
Telefon: 02162-522 38
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 3
Fax: 02162-54 00 1

Herbert Fuchshuber
Telefon: 09407-304 77
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 7
Fax: 09407-95 99 11

Margot Landauer
Telefon: 089-23 66 24-69
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 6
Fax: 089-23 66 24-30

Außendienst
Christoph Anlauf
Telefon: 06207-55 42
Mobiltelefon: 0172-96 79 25 0
Fax: 06207-82 74 5

René Dimke
Telefon: 030-342 91 58
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 9
Fax: 030-34 27 25 0

Wolfgang Gurlt
Telefon: 04122-488 96
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 4
Fax: 04122-90 09 49

Bernd Mebus
Telefon und Fax: 07472-28 13 44
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 5

Dieter Schnell
Telefon und Fax: 089-502 74 96
Mobiltelefon: *0172-96 79 25 1*

Roland Sieber
Telefon: 08633-50 97 09
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 1
Fax: 08633-50 97 08

Rolf Wiegmink
Telefon: 05262-6865
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 2
Fax: 02562-97 70 8

Karsten Wiegmink
Telefon und Fax: 02562-97 29 3
Mobiltelefon: 0172-96 79 25 2

Logistik und Distribution
Acclaim Auslieferungslager Deutschland
Robert-Bosch-Straße 21-23
85748 Garching

Bankverbindung
Bankhaus Hermann Lampe, Hamburg
Kto. Nr. 934 585 ■ BLZ 48 020 151

A

ABC Frankfurt
Hamburger Allee 45 ■ 60486 Frankfurt
Telefon: 069-7 56 94-0 ■ *Fax:* 069-7 56 94-110
Geschäftsfelder: Agentur für Kommunikation

ABC Software AG
Bahnweg Nord ■ CH-9475 Sevelen SG
Tel: 0041-81 75 01 000 ■ *Fax:* 0041-81 75 01 063
Geschäftsfelder: Distribution von Computersoftware und Videospielen sowie Rackjobbing

ABC Spielspaß GmbH
Daimlerstr. 8 ■ 41564 Kaarst
Telefon: 02131-607 600 ■ *Fax:* 02131-607 602
Geschäftsfelder: Distribution und Vermarktung von Konsolenspielen

Avalon

Adresse
Borselstraße 18
22765 Hamburg
Telefon: 040-39 10 15
Fax: 040-39 10 177

Geschäftsfelder
Distribution von Computer- und Videospielen

ACME The Game Company
Zülpicher Straße 17 ■ 50674 Köln
Telefon: 0221-240 00 89 ■ *Fax:* 0221-240 00 81
Geschäftsfelder: Vertrieb von Videospielen und Zubehör PlayStation (dt, us, jp), Saturn (jp), Nintendo 64 (dt)

Activision Deutschland GmbH
Gutenbergstraße 1 ■ 85737 Ismaning
Telefon: 089-961 188 50 ■ *Fax:* 089-961 188 48
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vertrieb von Computer- und Videospielen

aerosoft GmbH
Flughafen Paderborn/Lippstadt,
Lindberghring 12 ■ 33142 Büren
Telefon: 02955-7603 10 ■ *Fax:* 02955-7603 33
Geschäftsfelder: Entwicklung, Publishing und Mailorder-Vertrieb von Software zur Flugsimulation und zur Luftfahrt

A-max Handelsgesellschaft für Unterhaltungsmedien mbH
Hugo-Eckener-Straße 27 ■ 50829 Köln
Telefon: 0221-95 36 555 ■ *Fax:* 0221-95 36 570
Geschäftsfelder: Vollsortiment-Großhandel für PC CD-ROM, Sony Playstation, Nintendo (SNES, Game Boy und Nintendo 64), Sega, Trading Cards und Zubehör für alle Systeme

Andreas Müller Service Point GmbH
Kampenwandstraße 42 ■ 83229 Aschau i. Ch.
Telefon: 08052-5577 ■ *Fax:* 08052-5577
Geschäftsfelder: Vertriebs- und Marketing-consulting

ARI DATA CD GmbH
Hans-Böckler-Straße 13 ■ 47877 Willich
Telefon: 02154-94 76-0 ■ *Fax:* 02154-94 76-42
Geschäftsfelder: Entwicklung und Distribution von Software

ARJAY
Ebertplatz 2 ■ 50668 Köln
Telefon: 0221-120 221 ■ *Fax:* 0221-125 676
eMail: fachhandel@arjay-games.de
Geschäftsfelder: Großhandel und Vertrieb für Videospiele, Sony Playstation, Nintendo 64, Saturn

Art Department
Glockengarten 1 ■ 44803 Bochum
Telefon: 0234-932 05 39 ■ *Fax:* 0234-932 05 39
Geschäftsfelder: Produktion von Werbe-Computerspielen, Animation, Multimedia-Design, Illustration

Ascaron
Dieselstraße 66 ■ 33334 Gütersloh
Telefon: 05241-96 66 0 ■ *Fax:* 05241-96 66 10
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computerspielen

Attic
Sigmaringer Straße 84 ■ 72458 Albstadt
Telefon: 07431-543 05 ■ *Fax:* 07431-543 04
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computerspiele

B

BAUCONTEC TRADING GMBH

Adresse
Triftweg 12 ■ 38321 Gross Denkte
Tel: 05331-99 59 0 ■ *Fax:* 05331-99 59 28

Geschäftsfelder
Direkt-Import/Großhandel mit Videospiele-Zubehör

bARCOM
Heidenkampsweg 75 ■ 20097 Hamburg
Telefon: 040-23 65 40 ■ *Fax:* 040-23 65 4188
Geschäftsfelder: Multimedia-Dienstleistungen (u.a. Multimedia-Design, CD-Kopierschutz, Recycling, CD-ROM-Duplikation, Konfektionierung)

B & E Games
Rhönstraße 9 ■ 97422 Schweinfurt
Telefon: 09721-18 56 33 ■ *Fax:* 09721-18 96 33
Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel von Computer- und Videospielen

Belhag Handels AG
Steinbachstraße 92 ■ CH-3123 Belp/Schweiz
Tel: 0041-31-818 40 50 ■ *Fax:* 0041-31-818 40 51
Geschäftsfelder: Distribution von Computer- und Videospielezubehör

BMG Interactive
Kastenbauer Straße 2 ■ 81677 München
Telefon: 089-4136-0 ■ *Fax:* 089-4136-700
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Computerspielen und Info-/Edutainment-CD-ROMs

BIENENGRAEBER
MARKETING + VERTRIEB GmbH
– AGENTUR –

Adresse
Saaläckerstraße 8 ■ 63801 Kleinostheim
Telefon: 06027-977-0
Fax: 06027-977 33/34
Email: bienengrae@aol.com

Geschäftsfelder
Marketing- und Vertriebsagentur für Videospielehard- und -software

Blue Byte Software GmbH

Adresse
Eppinghofer Straße 150
45468 Mülheim/Ruhr
Telefon: 0208-45 08 80
Fax: 0208-45 08 899

Geschäftsfelder
Entwicklung und Vermarktung von Computerspielen

Unternehmensleitung
Thomas Hertzler
(Geschäftsführer)
Barbara West
(stv. Geschäftsführerin)

Business Development & Sales Manager
Kim Shon

PR Manager
Michael Domke

Marketing Manager
Andreas Kähmer

Bomico GmbH
Robert-Bosch-Straße 18 ■
63303 Dreieich-Sprendlingen
Telefon: 06103-33 41 00 ■ *Fax:* 06103-33 42 20
Geschäftsfelder: Distribution und Vermarktung von Computerspielen sowie Infotainment- und Edutainment-CD-ROMs

Buhl Data Service GmbH
Am Siebertsweiher 3/5 ■ 57290 Neunkirchen
Telefon: 02735-776-0 ■ *Fax:* 02735-776-101
Geschäftsfelder: Produktion, Entwicklung und Vertrieb von Info-, Edu- und Entertainmentsoftware für PC

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS)
Kennedyallee 105-107 ■ 53175 Bonn
Telefon: 0228-37 66 31 ■ *Fax:* 0228-37 90 14
Geschäftsfelder: Überprüfung von Computer- und Videospielesoftware auf jugendgefährdenden Inhalt

C

CDG Media
Auf den Sandbergen 5 ■ 21337 Lüneburg
Telefon: 04131-850 610
Geschäftsfelder: Vertrieb von Cheat- und Lösungsheften sowie Zubehör

Call and Play

Adresse
Am Spaltmannsfeld 16 ■ 46487 Wesel
Telefon: 0281-952 98-0
Fax: 0281-952 98-10

Geschäftsfelder
Groß- und Einzelhandel von Hard- und Software für PC, Sony PlayStation und Nintendo 64

Labels im Mitvertrieb
Vollsortiment mit allen am Markt verfügbaren Labels

CDV Software
Neureuther Straße 37 b ■ 76185 Karlsruhe
Telefon: 0721-972 24-0 ■ *Fax:* 0721-972 24-24
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Computerspielen, Produktion, Logistik

Codemasters
Pilotystraße 4 ■ 80538 München
Telefon: 089-23 035 188 ■ *Fax:* 089-23 035 298
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vermarktung von Computer- und Videospielen

Computer Treff Kudak
Holbeinstraße 2-4 ■ 24539 Neumünster
Telefon: 04321-22 737 ■ *Fax:* 04321-23 312
Geschäftsfelder: Handel von Konsolen- und PC-Spielen

Cyber Games

Adresse
Friesenstraße 62
26789 Leer
Telefon: 0491-92 806-0
Fax: 0491-92 806-18

Geschäftsfelder
Vollsortiment-Großhändler für PC CD-ROM, N64, PlayStation,Super Nintendo, Game Boy und Zubehör

Unternehmensleitung
Detlef Lorenz (Geschäftsführer)

Tele Sales
Gertraud Aalderks *Telefon: 0491/92806-19*
Nicole Heij *Telefon: 0491/92806-32*

Buchhaltung
Heidi Heselmeyer *Telefon: 0491/92806-20*

Einkauf
Markus Tjebben *Telefon: 0491/92806-15*

Cross Computer Systems
Körnebachstraße 95 ■ 44143 Dortmund
Telefon: 0231-531 13 55 ■ *Fax:* 0231-531 13 33
Geschäftsfelder: Großhandel für Computer- und Videospiele

CUC Deutschland
Robert-Bosch-Straße 32 ■ 63303 Dreieich
Telefon: 06103-99 40-0 ■ *Fax:* 06103-99 40 35
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Computerspielesoftware und Edutainment-Titeln

dynatex

Unterhaltungselektronik GmbH
Schleefstraße 8 44287 Dortmund
Telefon: 0231 45000-0 Fax: 0231 45000-29
eMail: dynatex@dynatex.de http://www.dynatex.de

Geschäftsfelder:
Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen sowie Zubehör. Vollsortiment-Großhandel und Internet-Direkt-Vertrieb

Exklusiv-Vertrieb:
Zubehör Artikel der Firma Joytech für Sony Playstation, Nintendo 64, Gameboy, PC und Sega Saturn

Unternehmensleitung:
Hans Jürgen Grahl
Telefon: 0231 45000-15 ■ *Fax* –45
eMail: hans@dynatex.de

Fachhandelsbetreuung:
Oliver Grüner
Telefon: 0231 45000-11 *Fax* –41
eMail: oliver@dynatex.de
Lars Kuhlmann
Telefon: 0231 45000-13 ■ *Fax* –41
eMail: lars@dynatex.de
Joerg Brockmeier
Telefon: 0231 45000-10 ■ Fax –40
eMail: joerg@dynatex.de
Markus Fittkau
Telefon: 0231 45000-12 ■ *Fax* –42
eMail: markus@dynatex.de
Sami Murad
Telefon: 0231 45000-16 ■ Fax –42
eMail: sami@dynatex.de

Sven Heinen-Vehmeier
Telefon: 0231 45000-17 ■ Fax –41
eMail: sven@dynatex.de

Technologie und Marketing-Koordination:
Robin Wünderlich
Telefon: 0231 45000-80 ■ *Fax* –45
eMail: robin@dynatex.de

Einkauf:
Christiane Patotzki
Telefon: 0231 45000-14 ■ *Fax* –45
eMail: christiane@dynatex.de

Logistik und Lager:
Thomas Mock
Telefon: 0231 45000-33 ■ *Fax* –29

Retouren:
Jörg Braukoff
Telefon: 0231 45000-32 ■ *Fax* –29

Buchhaltung:
Claudia Grahl
Telefon: 0231 45000-22 ■ *Fax* –29
eMail: claudia@dynatex.de

Patricia Vadala
Telefon: 0231 45000-22 ■ *Fax* –29
eMail: patricia@dynatex.de

Claudia Leitl
Telefon: 0231 45000-20 ■ *Fax* –29

WICHTIGE ADRESSEN

D

Dataflash GmbH
Wassenbergstraße 34 ■ 46446 Emmerich
Telefon: 02822-685 45 ■ *Fax:* 02822-685 47
Geschäftsfelder: Vertrieb von Videospiele-peripherie und -zubehör

Davilex Software GmbH
Postfach 1972 ■ 47517 Kleve
Telefon: 0130-817 658 ■ *Fax:* 0130-817653
Geschäftsfelder: Produktion, Entwicklung und Vertrieb von Info-, Edu- und Entertainmentsoftware für PC

Defcom Software
Uranusweg 7 ■ 45770 Marl
Telefon: 02365-153 64 ■ *Fax:* 02365-153 64
Geschäftsfelder: Produktion von Computerspielen

Disney Interactive
Kronstadter Str. 9 ■ 81677 München
Telefon: 089-99 34 0-2 58
Fax: 089-99 34 0-2 49
Geschäftsfelder: Vermarktung von Disneys multimedialer und interaktiver familienorientierter Software

DTP Neue Medien
Usedomstr. 19 ■ 22047 Hamburg
Telefon: 040-66 99 10 41 ■ *Fax:* 040-66 99 10 10
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Infotainment-CD-ROMs

E

Egmont Interactive
Im Riedenberg 54 ■ 70771 Leinfelden-Echterdingen
Telefon: 0711-79 71-286 ■ *Fax:* 0711-79 71-529
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Infotainment-CD-ROMs

Effective Media GmbH

Adresse
Marthastraße 2a
44791 Bochum
Telefon: 0234-932 03 20
Fax: 0234-932 05 93

Geschäftsfelder
Lokalisation von Computerspielen, Computer Hard- und Software, Agentur für Marketing, PR und Werbung

Electronic Arts
Pascalstraße 6 ■ 52076 Aachen
Telefon: 02408-94 00 ■ *Fax:* 02408-94 01 11
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vermarktung von Computer- und Videospielen

Electronic Land Recco Handels GmbH
Favoritenstraße 38-40 ■ 1040 Vienna
Tele: 0043-1-505 76 35-0 ■ *Fax:* 0043-1-505 76 37
eMail: electronicland@alt.telecom.at
Web: http://www.homeshop.at/electronicland/
Geschäftsfelder: Großhandel für Computer- und Videospiele

E & G Datentechnik Evren und Gündogan oHG

Adresse
Olpener Straße 176 ■ 51103 Köln
Tel: 0221-9875594 ■ *Fax:* 0221-9875595
Email: Vertrieb@eg-Datentechnik.de
Internet: http://www.eg-Datentechnik.de

Geschäftsleitung
Levent Evren und Aybar Gündogan

Geschäftsfelder
Großhandel von Computer Hard- und Software; PC CD-ROM Spiele und Anwendungen. Vollsortiment für Sony PSX-Spiele und Zubehör.

Mitvertrieb
orgAnice Solution Partner, bit by bit AG, Berlin

Bestellungen
Aybar Gündogan ■ *Telefon:* 0221-98 75 5-96

E.M.M.E. Interactive
Wellingsbütteler Weg 21 ■ 22391 Hamburg
Telefon: 040-53 64 08-0 ■ *Fax:* 040-53 64 08-40
Geschäftsfelder: Entwicklung von Multimedia-CD-ROMs

Empire Int. Deutschland
Lochhamer Straße 9 ■ 82152 Planegg/München
Telefon: 089-85 79 51 31 ■ *Fax:* 089-85 79 51 69
Geschäftsfelder: Entwicklung von PC und PS Spielen

Ernst Klett Vertriebs-GmbH
Postfach 10 60 16 ■ 70049 Stuttgart
Telefon: 0711-667 23 31 ■ *Fax:* 0711-62 59 09
Geschäftsfelder: Vertrieb von Multimedia- und Lernsoftware

EIDOS Interactive Deutschland

Adresse
Leverkusenstraße 54/VI ■ 22761 Hamburg
Telefon: 040-85 17 15-0
Fax: 040/85 17 15-70

Geschäftsfelder
Entwicklung und Vermarktung von Computer- und Videospielen

Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb
Access, Asylum, Bungie, Broadsword Interactive, Cinematix, Core Design, EIDOS Interactive Studios, EIDOS Interactive Studios USA, Hot House, Innerloop, Ion Storm, Kronos, Lankhor, Looking Glass, Mucky Foot, Pumpkin Studios, Pyro Studios, Quantic Dream, Red Lemon, Silicon Dreams, Sports Interactive, Squaresoft, Tigon Key Games, Twisted Pear, Virtual X-citement

Geschäftsführer
Rolf Duhnke
Telefon: 040-85 17 15-10
Leitung Vertrieb
Knut Jochen Bergel
Telefon: 040-85 17 15-50
Leitung Finanzen
Klaus Jens
Telefon: 040-85 17 15-80
Leitung Marketing
Beco Mulderij
Telefon: 040-85 17 15-30
Business Development
Volker Rieck
Telefon: 040-85 17 15-15

ESCAL Software GmbH
Roter Weg 26 ■ 32429 Minden
Telefon: 0571-505 50-0 ■ *Fax:* 0571-505 50 41

Essig und König GmbH
Am Sportpark 13 ■ 66450 Bexbach
Telefon: 06826-91 314 ■ *Fax:* 06826-91 316
Geschäftsfelder: Großhandel und Vertrieb für Videospiele: Sony PlayStation, Nintendo 64, Sega, Super Nintendo, Gameboy, PC-CD ROM

Exortus Software GmbH
Im Sande 35 ■ 30926 Seelze
Telefon: 0511-486 08 20 ■ *Fax:* 0511-48 23 08
Geschäftsfelder: Hersteller von Computerspielen, Labels im Vertrieb: Firma Amber (Russisches Unternehmen für Vertrieb und Vermarktung von Computerspielen).

F

Flashpoint GmbH

Adresse
Lily-Braun-Straße 40
3843 Bad Oldesloe
Telefon: 04531-8800-0
Fax: 04531-8800-88
http://www.flashpoint.cc
email: info@flashpoint.cc

Geschäftsfelder
Großhandel für PC CD-ROM, Sony PlayStation *(Stützpunkthändler)*, NINTENDO, SEGA sowie Zubehör von Blaze und Gamester für alle Systeme.

Freak´s Shop
Alfred-Krupp-Str. 24 ■ 48291 Telgte
Telefon: 02504-93 30-0 ■ *Fax:* 02504-93 30-99
Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel von Computer- und Videospielen

Funware
c/o CKS Realtime Sales- & Marketing-Services GmbH
Neumann-Reichardt-Straße 27-33 ■ 22041 Hamburg
Telefon: 0180-532 36 63 ■ *Fax:* 0180-532 36 65
Web: www.funware.de
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Computerspielen, Productivitysoftware und Infotainmentsoftware

Game It

Adresse
87488 Betzigau ■ *Telefon:* 0831/575157
Fax: 0831/57515-55
email: Info@gameit.com
website: www.gameit.com

Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel von Hard- und Software für PC, Playstation, N64 und SEGA, Franchisegeber für Game It! Ladengeschäfte
Unternehmensleitung
Nicolaus Fäustle (Inhaber)
Assistentin: Kerstin Stark 0831/57515-85
Sabine Tomke (Mitgl. d. Geschäftsl.)
Tel. 0831/57515-51
Franchisekoordination
Kerstin Stark *Tel.* 0831/57515-85
Fachhändlerbetreuung
Monika Jäkel *Tel.* 0831/57515-52

Funsoft Holding GmbH

Adresse
Daimlerstraße 8
41564 Kaarst
Telefon: 02131-60 70
Fax: 02131-60 71 11

Geschäftsfelder
Vertrieb von Computer- und Videospielen sowie Peripherie

Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb
Computerspiele und Peripherie: 21'st Century, ACT, Accolade, aerosoft, Aftermath, Amphore Multimedia, Ascaron, BAO Apollo, Brighter Child Interactive, CH Products, Cine Television, Codemasters, Colorado Technologies, Edmark, Gravis, Greenwood Entertainment, Gremlin Interactive, GT Interactive, H.I.C., ICE, Imagini International, inscape, Iona, Lago, LucasArts, Mattel Media, Micronics, Mission Studios, Navigo, Playmates, Rage Software, Renegade, Saitek, Sales Curve Interactive, Softgold, Software 2000, Technic Direkt, Terraglyph, Trimark, Ubi-Soft, Virgin Sound & Vision
Videospiele: Gametek, Gremlin, Anco, LucasArts, Playmates, Toka

Vertrieb

Rushware (Computerspiele und Peripherie)
Telefon: 02131-60 70
Fax: 02131-60 71 11

ABC Spielspaß (Videospiele)
Telefon: 02131-60 76 00
Fax: 02131-60 76 02

G

GAME & FUN Electronic Entertainment
Flughafen ■ Postfach 1342 ■ 25980 Westerland/Sylt
Telefon: 04651-2 25 03 ■ *Fax:* 04651-2 60 98
Geschäftsfelder: Vertrieb von Computer- und Videospielen sowie Zubehör

GLOBAL DATA
Gartenstraße 15 ■ 93107 Thalmassing
Telefon: 09524-850 155 ■ *Fax:* 09524-850 156
Geschäftsfelder: Großhandel für Videospielhard- & Software sowie entsprechendes Zubehör

Greenwood Entertainment
Glockengarten 1 ■ 44803 Bochum
Telefon: 0234-93 20-0 ■ *Fax:* 0234-93 20-5 38
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vermarktung von Computerspielen

Groß Electronic

Adresse
Bahnhofstraße 3
94133 Röhrnbach
Telefon: 08582-9605-0
Fax: 08582-9605-99
Internet: http://www.gross-electronic.de
eMail: master@gross-electronic.de

Geschäftsfelder
Großhandel von Computerspielen, PC-Hardware und Zubehör, SONY PlayStation, Nintendo 64

Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb
Vollsortiment mit allen am Markt verfügbaren Labels; Distributor von ORCHID Righteous 3D

GT Interactive
Expect the unexpected:

GT Interactive Software (Germany) GmbH

Adresse
Warburgstraße 35 ■ 20354 Hamburg
Telefon: 040-413 27 70

Geschäftsfelder
Herstellung, Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen

GTI Grenville Trading International
Carl-Zeiss-Straße 9 ■ 79761 Waldshut-Tiengen
Telefon: 07741-830 40 ■ *Fax:* 07741-83 04 38
Geschäftsfelder: Distribution von Amiga-Software

GVU
Bramfelder Straße 102a ■ 22305 Hamburg
Telefon: 040-690 61 41-44 ■ *Fax:* 040-690 62 37
Geschäftsfelder: Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen e.V.

H

Hasbro Interactive

Adresse
Borselstr. 16c
22765 Hamburg
Telefon: 040-39 92 93-0
Fax: 040-39 92 93-95

Geschäftsfelder
Entwicklung und Vermarktung von Computer- und Videospielen

Highcom
Rudi-Wünzer-Straße 9 ■ 69483 Wald-Michelbach
Telefon: 06207-94 24 30 ■ *Fax:* 06207-94 24 33
Geschäftsfelder: Vertrieb-Unternehmensberatung für Software und Zubehör für PC und Konsolen

Hofra Trading
Taunusstraße 18 ■ 65553 Limburg/Lahn
Telefon: 06431-710 48 ■ *Fax:* 06431-754 71
Geschäftsfelder: Großhandel für Software und Zubehör für PCs und Konsolen

Horma Computerware
Daimlerstraße 7 ■ 72285 Pfalzgrafenweiher
Telefon: 07445-22 04 ■ *Fax:* 07445-22 04
Geschäftsfelder: Großhandel für PC CD-ROM-Spielesoftware

Hint Shop Komplettlösungen

Adresse
Am Hollerbroch 36 ■ 51503 Rösrath
Telefon: 02205-91 03 13
Fax: 02205-91 03 14

Geschäftsfelder
Produktion und Vertrieb von Lösungsbüchern für Video- und Computerspiele.

I

Ikarion
Bahnhofstraße 18-20 ■ 52064 Aachen
Telefon: 0241-47 01 50 ■ *Fax:* 0241-4701 525
Geschäftsfelder: Entwicklung von PC CD-ROM-Spielesoftware

Independent Arts Software
Münsterstraße 5 ■ 59065 Hamm
Telefon: 02381-68 82 92 ■ *Fax:* 02381-68 82 93
Geschäftsfelder: Beratung, Vermittlung, Konzeption, Entwicklung von kommerziellen Computer- und Videospielen, Multimediaapplikationen, Werbespielen, Internetlösungen

Interact of Europe Jöllenbeck GmbH
Kreuzberg 2 ■ 27404 Weertzen
Telefon: 04287-12 51 13 ■ *Fax:* 04287-12 51 44

J

Joysoft GmbH
Aachener Straße 1004 ■ 50858 Köln
Telefon: 0221-948 61 050 ■ *Fax:* 0221-948 61 222
Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel für Spielesoftware und Zubehör für PC, Amiga und Konsolen

Just! Warenvertriebs-GmbH
Schneiderstr. 13-17 ■ 40764 Langenfeld
Telefon: 02173-90 75-0 ■ *Fax:* 02173-90 75-90
Geschäftsfelder: Entwicklung- und Vertrieb von Computer- und Videospiele Zubehör. Großhandel/Postenhandel Videospiele. Vollsortiment GameBoy. Konzeptberatung und -betreuung Videospiele Sortiment

K

KAIKO Software GmbH
Raiffeisenstraße 24 ■ 63225 Langen
Telefon: 06103-909 90 ■ *Fax:* 06103-248 16
Geschäftsfelder: Entwicklung von Unterhaltungssoftware

Kingsoft GmbH
Pascalstraße 6 ■ 52076 Aachen
Telefon: 02408-941-0 ■ *Fax:* 02408-941-644
Geschäftsfelder: Vertrieb von Spielesoftware für PC, PlayStation und Saturn

Koch Media
Lochhamer Str. 9 ■ 82152 Planegg
Telefon: 089-85 79 51 20 ■ *Fax:* 089-85 79 51 160
Geschäftsfelder: Vertrieb von Spiele- und Infotainmentsoftware für PC

Konami (Deutschland) GmbH
Berner Straße 103-105 ■ 60437 Frankfurt/Main
Telefon: 069-950 81 20 ■ *Fax:* 069-950 81 277
Geschäftsfelder: Herstellung, Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen

KSM -Future Sound-
Neuer Pferdemarkt 33 ■ 20359 Hamburg
Telefon: 040-439 78 17 ■ *Fax:* 040-430 36 22
Internet: http://www.ksm-online.com
Geschäftsfelder: Localization & Marketing

L

Labtec
Walter-Sedlmayer-Straße 4 ■ 85464 Eicherloh
Telefon: 08123 - 99 04 35 ■ *Fax:* 08123 - 99 00 93
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Lautsprechersystemen

Laguna GmbH
Robert-Bosch-Straße 18 ■
63303 Dreieich-Sprendlingen
Telefon: 06103 - 33 42 00 ■ *Fax:* 06103 - 33 42 20
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Videospielen

Leisuresoft
Robert-Bosch-Straße 1 ■ 59199 Bönen
Telefon: 02383-690 ■ *Fax:* 02383-91 31 00
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Computerspielen sowie Peripherie

Logo Software GmbH
Am Schleifweg 16 ■ 55128 Mainz
Telefon: 06131-36 80 51 ■ *Fax:* 06131-36 80 69
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vertrieb von Multimediaapplikationen und Anwendersoftware

M

Magellan Consulting Neue Medien
Walbergstraße 5 ■ 82024 Taufkirchen
Telefon: 089-61 45 06-0 ■ *Fax:* 089-61 45 06-10
Geschäftsfelder: Vermarktung, Vertrieb, Produktion und Lizensierung von Computerspielen

Magic Bytes
Immelstraße 38 ■ 33335 Gütersloh
Telefon: 05241-701 871 ■ *Fax:* 05241-701 875
Geschäftsfelder: Entwicklung, Publishing und Distribution von Computerspielen

MAGIX Entertainment Products GmbH
Logistikzentrum Lübbecke
Borsigstraße 24 ■ 32312 Lübbecke
Telefon: 05741-34 55-0 ■ *Fax:* 05741-310 768
Geschäftsfelder: Produktion und Vermarktung von Musiksoftware für den Home User, sowie von Musik- und Videoinhalten auf CD-ROM

Media Publishing
Dornhaldenstr. 6-10 ■ 70199 Stuttgart
Telefon: 0711-966 855-0 ■ *Fax:* 0711-966 85-630
Geschäftsfelder: Großhandel für Computer- und Videospiele

MultiMedia Soft

Adresse
Josef-Schregel-Straße 50
52349 Düren
Telefon: 02421-28100
Fax: 02421-281020
eMail: multimedia@gc-system.de
Internet: http://www.multimedia-soft.de

Geschäftsfelder
Groß- und Einzelhandel für Spielesoftware der Systeme PC CD-ROM, SONY Playstation, Nintendo 64 sowie Multimedia Zubehör, Brett-, Fantasie- und Rollenspiele, Tradingcards, Merchandiseartikel und Franchiseagentur, Händler-Neuheiten-Service.

MicroProse MPS Software Distribution GmbH

Adresse
Marktstraße 1 ■ 33602 Bielefeld
Telefon: 0521-96 654-21
Fax: 0521-96 654-29
Hotline: 01805-25 25 65
Fax: 01805-25 25 64

Geschäftsfelder
Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen

Unternehmensleitung
Dr. Dietrich Meutsch (Geschäftsführer)
Heike Diederichs (Prokura)

Vertriebsleitung
Volkmar Hadan (Vertriebsleiter)

Markus Uhlemann
(Sales Coordination)

Außendienst
Alan Benekendorff
(Bezirksleiter Nord)

Horst Brück
(Bezirksleiter West)

Claudia Doffing-Grölz
(Bezirksleiter Süd-West)

Oliver Graubner
(Bezirksleiter Süd-Ost)

Carsten Jahn
(Bezirksleiter Ost)

Logistik- und Distributionsorganisation
Leisuresoft GmbH, Bönen

Bankverbindung
Dresdner Bank Gütersloh,
BLZ 478 800 31 ■ Kto.-Nr. 05 032 313 00

MICROBOSS GmbH
Bürgerstraße 35 ■ 47057 Duisburg
Telefon: 0203-35 82 72 ■ *Fax:* 0203-35 82 99
Geschäftsfelder: Zubehör 3D-Modelle, Softwareentwicklung, DVD

Microsoft GmbH
Edisonstraße 1 ■ 85713 Unterschleißheim
Telefon: 089-31 76-0 ■ *Fax:* 089-31 76-55 00
Geschäftsfelder: Spielesoftwarepublishing

Mindscape International GmbH
Zeppelinstraße 321 ■ 45470 Mülheim/Ruhr
Telefon: 0208-992 41 00 ■ *Fax:* 0208-992 41 29
Geschäftsfelder: Softwarepublishing in den Bereichen Entertainment, Infotainment, Edutainment und Productivity

MitCom Neue Medien GmbH
Anglerstraße 6■ 80339 München
Telefon: 089-500 332-0 ■ *Fax:* 089-500 332-22
Geschäftsfelder: Entwicklung, Publikation und Vertrieb von deutschsprachiger Software

WICHTIGE ADRESSEN

MODERN GAMES

Adresse
Werner-von-Siemens-Str. 28
52477 Alsdorf
Telefon: 02404-98 52-0
Fax: 02404-98 52-25

Geschäftsfelder
Vermarktung, Distribution, Vertrieb und Publishing von Spiele- und Infotainment-CD-ROMs

Mitsui & Co. Deutschland GmbH Hamburg
Stadthausbrücke 5 ■ 20355 Hamburg
Telefon: 040-3 76 86-286 ■ *Fax:* 040-3 76 86-213
Geschäftsfelder: Publishing und Distribution von Computerspielen

moove Software Produzent & Publisher
Adolf-Kaschny-Straße 21 ■ D-51373 Leverkusen
Telefon: 0214-860 62 00 ■ *Fax:* 0214-860 62 10

Mühl Ulrich
Oelkersallee 29 ■ 22769 Hamburg
Telefon: 040-431 89 046 ■ *Fax:* 040-431 89 047
Geschäftsfelder: Bild, Text, Ton, pc & mac

N

Navigo Multimedia GmbH
Frankfurter Ring 213 ■ 80807 München
Telefon: 089-32 46 62 00 ■ *Fax:* 089-32 46 62 04
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Infotainment-, Edutainment- und Spielesoftware für PC CD-ROM

NBG EDV Handels- und Verlags GmbH
Brunnfeldstraße 8 ■ 93133 Burglengenfeld
Telefon: 09471-701 70 ■ *Fax:* 09471-701 799
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Infotainment, Edutainment- und Spielesoftware für PC CD-ROM, Bücher, Peripherie und Zubehör

Nintendo of Europe
Nintendo Center ■ 63760 Großostheim
Telefon: 06026-95 00 ■ *Fax:* 06026-95 03 01
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Videospielekonsolen und Software

Novitas GmbH

Adresse
Spechtweg 1 ■ 38108 Braunschweig
Telefon: 0531-215 34-0
Fax: 0531-215 34-11

Geschäftsfelder
Vermarktung und Vertrieb von Vollpreis- und Budgetcomputerspielen sowie Anwender-Software

Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb
Software 2000, Effective Media, Tele-Info Verlag, Topos, Eigene Labels: Green Pepper, Wissen und Anwendung.

Noris Transportverpackung

Adresse
Allersberger Straße 32 ■ 90461 Nürnberg
Telefon: 0911-44 44 54
Fax: 0911-45 71 73

Geschäftsfelder
Entwicklung, Herstellung und Vertrieb von: CD-Safe-Box für PlayStation, N64 Spiele-Box, Multimedia-Verpackungen, Video-Boxen

Nova Media Verlag
Friedrich-Kaiser-Straße 21 ■ 58638 Iserlohn
Telefon: 02371-93 90-0 ■ *Fax:* 02371-93 90 20
Geschäftsfelder: Entwicklung von Multimedia-CD-ROMs

O

Order in Time GmbH

Adresse
Theodor-Heuss-Straße 15 ■ 70174 Stuttgart
Tel.: 0711-22 29 10-0
Fax: 0711-22 29 10-90

Geschäftsfelder
Stützpunkthändler SONY, Vollsortiment-Großhandel für SONY Playstation, Nintendo 64, Game Boy, Super Nintendo, Sega Saturn, PC-CD ROM und Zubehör für alle Systeme

Unternehmensleitung
Tolga Kaydul (Geschäftsführer)
Telefon: 0711-22 29 10-10

Cornelia Diethelm (stv. Geschäftsführerin)
Telefon: 0711-22 29 10-60

Händlerkontakt
Martin Kratochwill
Telefon: 0711-22 29 10-20

Händlerkontakt + Finanzwesen
Richard Wagner
Telefon: 0711-22 29 10-60

Bankverbindung
Deutsche Bank Stuttgart:
Kto. 1 800 002 ■ BLZ 600 700 70
Dresdner Bank Stuttgart:
Kto. 919 928 700 ■ BLZ 600 800 00
Postbank Stuttgart:
Kto. 294 334 702 ■ BLZ 600 100 70

P

Pearl Agency
Pearlstraße 1 ■ 79426 Buggingen
Telefon: 07631-360 0 ■ *Fax:* 07631-360 444
Geschäftsfelder: Direktversand von PC-Hardware, Zubehör und Software aller Bereiche an Endkunden und Händler

Profisoft
Eversburger Straße 34-36 ■ 49090 Osnabrück
Telefon: 0541-12 20 65 ■ *Fax:* 0541-12 24 70
Geschäftsfelder: Großhandel für Computerspielesoftware und Peripherie, **Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb:** siehe Funsoft

Pro Soft Budget Entertainment
Ahnfeldstraße 62 ■ 40239 Düsseldorf
Telefon: 0211-61 30 86 ■ *Fax:* 0211-641 11 23
Geschäftsfelder: Vertrieb von Budget-Computerspielesoftware

Playcom Software Vertriebs GmbH

Adresse
Leibnizstraße 30 ■ 80686 München
Telefon: 0180/5211-230
Fax: 0180/5211-240

Geschäftsfelder
Vollsortiment-Großhandel für PC-CD ROM, Sony PlayStation, Sega, Nintendo, Video CD, DVD sowie Zubehör für alle Systeme. SONY & Eidos Stützpunktgroßhändler

Unternehmensleitung
Stefan Anders, Wolfgang Myrth

Vertriebsleitung *Telefon:* 0180/5211-230
Alexander Bassi

Händlerbetreuung *Telefon:* 0180/5211-230
Claudia Massur, Stefan Kriegl

Einkauf *Telefon:* 089-54 66 22 65
Michael Hubacek, Silvia Kopietz

PR/Marketing *Telefon:* 089-56 64 15
Josef Schmelzer

Prism Leisure Tonträgervertriebs-Gesellschaft mbH

Adresse
Schüttweg 3-5 ■ 59494 Soest
Telefon: 02921-96 46-0
Fax: 02921-96 46-46

Geschäftsfelder
Vertrieb von Computerspielen (PC, Amiga)

Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb
MEGASTARK 10,-DM Reihe, Aber Hallo Spielesammlung, Donnerbox Spielesammlung sowie weitere **zahlreiche** Qualitätsprodukte!

Unternehmensleitung
John T. Kellas (Geschäftsführer)
Tel.: 02921-96 46-0

Vertrieb
Knut Lange (Vertriebsleiter)
Tel.: 02921-96 46-0

Bankverbindung
Commerzbank Soest
Kto. Nr. 585 10 19 ■ BLZ 41 44 00 18

Psygnosis Deutschland
Eurohaus, Lyoner Straße 26 ■ 60528 Frankfurt/Main
Telefon: 069-66 90 12-0 ■ *Fax:* 069-66 90 12-12
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vermarktung von Spielesoftware für PC, PlayStation und Saturn

R

Ravensburger Interactive Media
Robert-Bosch-Str. 1 ■ 88214 Ravensburg
Telefon: 0751-86 11 09 ■ *Fax:* 0751-86 19 41
Geschäftsfelder: Entwicklung, Lizensierung, Vermarktung und Vertrieb von Kidssoftware

Rushware
Daimlerstraße 8 ■ 41564 Kaarst
Telefon: 02131-60 70 ■ *Fax:* 02131-60 71 11
Geschäftsfelder: siehe Funsoft

R&R Partner - Personalservice

Adresse
Gänsemarkt
3120354 Hamburg
Fon: 040-34 21 50 ■ *Fax:* 040-34 21 49
e-Mail: R-R-Partner.Hamburg@t-online.de

Geschäftsfelder
Nationale und internationale Suche und Auswahl von Führungskräften und Spezialisten für Marketing und Vertrieb Aufbau und Training von Vertriebsorganisationen

S

Saitek Hegener + Glaser AG
Landsberger Straße 400 ■ 81241 München, Bayern

Selling Points GmbH
Verler Straße 1 ■ 33332 Gütersloh
Telefon: 05241-298 43 ■ *Fax:* 05241-294 03
Geschäftsfelder: Spezialagentur für Marketing, PR und Werbung

Siggi´s Toy-Shop
Feldstraße 53 ■ 21335 Lüneburg
Telefon: 04131-760 462 ■ *Fax:* 04131-735 687
Geschäftsfelder: Vertrieb und Großhandel für Videospiele (PSX u. N64)

Softgold
Bruchweg 128-132 ■ 41564 Kaarst
Telefon: 02131-965-0 ■ *Fax:* 02131-965-1 00
Geschäftsfelder: siehe Funsoft

Software 2000
Postfach 110 ■ 23691 Eutin
Telefon: 04521-80 04 0 ■ *Fax:* 04521-80 04 88
Geschäftsfelder: Entwicklung, Lizensierung, Vermarktung und Vertrieb von Spiele- und Kidssoftware

Sony Computer Entertainment Germany
Eurohaus, Lyoner Straße 26 ■ 60528 Frankfurt/Main
Telefon: 069-66 54 30 ■ *Fax:* 069-666 50 04
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Videospielekonsolen und Software

Sowade Multimedia
Dahlmannstraße 1a ■ 10629 Berlin
Telefon: 030-324 80 18 ■ *Fax:* 030-324 96 63
Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel für Computer- und Videospielesoftware, Entwicklung von Videospielezubehör

Sega Gesellschaft für Videospiele mbH

Adresse
Hans-Henny-Jahnn-Weg 49-53
22085 Hamburg
Telefon: 040-22 93 80
Fax: 040-22 93 81 00

Geschäftsfelder
Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Videospielekonsolen und Software

Sunflex
Telefon: 02352-95 32 79 ■ *Fax:* 02352-95 32 80
Geschäftsfelder: Import-/ Großhandel für Videospiele, Produktion sowie Distribution von Videospielzubehör, Exklusiv-Vertrieb-SUN! Accessories

SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH
Ohmstraße 2 ■ 63255 Langen
Telefon: 06103-2063-0 ■ *Fax:* 06103-2063-17
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computerspielen

Systhema Verlag
Postfach 40 16 40 ■ 80716 München
Telefon: 089-3 24 73-1 45 ■ *Fax:* 089-32 47 32 45
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Multimedia-Software und Spielen

T

Terratools
Virchowstraße 23 ■ 14482 Potsdam
Telefon: 0331-721 55 60 ■ *Fax:* 0331-721 55 69
Geschäftsfelder: Software- und Filmproduktion

Take 2 Interactive GmbH

Adresse
Kastenbauerstraße 2 ■ 81677 München
Telefon: 089/4136-704 ■ *Fax:* 089/4136-700

Geschäftsfelder
Vermarktung und Vertrieb von Video- und Computerspielen

Test `N Take
Hermannstraße 214-216 Kindl Boulevard ■ 12049 Berlin
Telefon: 030-627 09 154 ■ *Fax:* 030-627 09 156
Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel für Computer- und Videospiele sowie Hardware und Peripherie

Tivola Verlag
Bouchéstr, 12 ■ 12435 Berlin
Telefon: 030-533 121 00 ■ *Fax:* 030-533 121 03
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Kindersoftware

TLC Tewi Verlag GmbH
Postfach 50 06 47 ■ 80976 München
Telefon: 089-143 12 470 ■ *Fax:* 089-143 12 469
Geschäftsfelder: Vertrieb, Herstellung, Produktion und Lizensierung von Computerspielen, Computerliteratur, Consumersoftware
Hotline: Telefon: 089-143 12 666
MO bis DO 9^{00}-12^{00} (zusätzlich: MO & DO 13^{00}-16^{00})

TopWare
Markircher Straße 25 ■ 68229 Mannheim
Telefon: 0621-48 05-0 ■ *Fax:* 0621-48 05-200
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Anwender-, Multimedia- und Spielesoftware für PC

Tradelink
Eltastraße 8 ■ 78532 Tuttingen
Telefon: 07461-790 01 ■ *Fax:* 07461-790 03
Geschäftsfelder: Großhandel für Konsolenspiele

U

United Soft Media
Thomas-Wimmer-Ring 11-15 ■ 80539 München
Telefon: 089-290 88-1 75 ■ *Fax:* 089-290 88-1 60
Geschäftsfelder: Produktion und Vermarktung von Infotainment-CD-ROMs

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)
Förderverein für Jugend- und Sozialarbeit e.V.
Rungestraße 25 ■ 10179 Berlin
Telefon: 030-279 62 11 ■ *Fax:* 030-279 63 01
Geschäftsfelder: Überprüfung von Unterhaltungssoftware auf CD-ROM auf Alterseignung

V

Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD)
Stettiner Straße 34 ■ 33106 Paderborn
Telefon: 05251-77 19 50 ■ *Fax:* 05251-77 19 519
Geschäftsfelder: Interessensvertretung für die Unterhaltungssoftwareanbieter

Vertigo Technologies
Frankfurter Str. 127 ■ 63303 Dreieich
Telefon: 06103-58 26-0 ■ *Fax:* 06103-58 26-20
Geschäftsfelder: Vertrieb von Computerspielesoftware

Videophon AG
Badenerstrasse 555 ■ CH-8048 Zürich
Telefon: 0041-1 491 35 45 ■ *Fax:* 0041-1 401 44 20
Geschäftsfelder: Generalvertretung SEGA Schweiz, Vermarktung und Distribution von Computer- und Videospielen sowie Zubehör

Vidis Electronic Vertriebs GmbH
Borsteler Chaussee 85-99 ■ 22453 Hamburg
Telefon: 040-514 840-0 ■ *Fax:* -40
E-mail: 101464.1016@compuserve.com
Labels im Exklusivvertrieb: Mad Catz und Gamester/LMP-, Zubehör für alle Videospiel-Systeme, Destiny-PC-Lenkrad

Virtual X-citement Software GmbH
Wallstraße 2 ■ 45468 Mühlheim Ruhr
Telefon: +49 208 450 190 ■ *Fax:* +49 208 450 1966
Geschäftsfelder: Software Development, Marketing, Desktop Publishing, Digital Video, Digital Audio

W

Weltenschmiede
Wolfsegg 2 ■ 84359 Simbach/Inn
Telefon: 08571-92 07 20 ■ *Fax:* 08571-92 07 21
Geschäftsfelder: Lokalisierungen & Sprachaufnahmen

Wial Versand Service GmbH
Liegnitzer Str. 13 ■ 82194 Gröbenzell
Telefon: 08142-596 40 ■ *Fax:* 08142-546 54
Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel von Hard- und Software für PC, Sony PlayStation und Nintendo 64

VIDEO & GAME

Adresse
Danzigerstraße 124 ■ 10407 Berlin
Telefon: 030-42 43 95-00
Fax: 030-42 54 86 2

Geschäftsfelder
Groß- und Einzelhandel aller gängigen Systeme

Exclusivvertrieb
Vertrieb von Airbrush Playstation

Wooboo Electronics Europe
EKJ GmbH ■ Dorotheenstr. 239 ■ 53119 Bonn
Telefon: 0228-766 86 91 ■ *Fax:* 0228-766 869
Geschäftsfelder: Vertrieb von Computer- und Videospielezubehör

Z

Z & Z Top Soft GmbH
P.O. Box 546 ■ CH-6312 Steinhausen - Zug
Tel: 0041-41 740 21 16 ■ *Fax:* 0041-41 710 52 54
E-Mail: topsoft zugernet.ch
Home Page: http://www.zugernet.ch/topsoft/Logic3
Geschäftsfelder: Generalvertretung für die Schweiz von Spectravideo Int./Logic3 Int. (Zubehör für alle Videospielekonsolen und PC's). Vertrieb der ganzen Logic3 Produktelinie für alle Videospielkonsolen und PC.

Theo Kranz Games

Adresse
Juliuspromenade 11 ■ 97070 Würzburg
Telefon: 0931-35 45 22-0
Fax: 0931-57 16 02

Geschäftsfelder
Groß- und Einzelhandel für Computer- und Videospiele sowie Zubehör (Sega, Nintendo, Sony, PC

Unternehmensleitung
Theo Kranz
Telefon: 0931-35 45 2-11

Buchhaltung
Rainer Kareth
Telefon: 0931-35 45 2-28

Öffentlichkeitsarbeit
Herbert Hollrotter
Telefon: 0931-35 45 2-52

Dörte Zimmermann
Telefon: 0931-35 45 2-21

Fachhandelsbetreuung
Zentrale Auftragsbearbeitung
Telefon: 0931-35 45 2-52
Fax: 0931-57 16 02

Michael Holdt
Telefon: 0931-35 45 2-12
Dieter Nowak
Telefon: 0931-35 45 2-25
Petra Adamek
Telefon: 0931-35 45 2-24
Jürgen Bischoff
Telefon: 0931-35 45 2-26

Vitrex Multimediagroßhandel

Adresse
Iderhoffstraße 45A ■ 99085 Erfurt
Telefon: 0361-21096-0
Fax: 0361-56606-70
email: VITREX@Sawatzky.ef.uunet.de

Geschäftsfelder
Sony Stützpunktgroßhändler, Vollsortiment Sony, Nintendo 64, PC-CD Rom, Videofilme und Zubehör für alle Systeme

Unternehmensleitung:
Reinhardt Sawatzky

Einkauf:
Reinhardt Sawatzky
Telefon: 0361/21096-0

Vertriebsleitung:
Bettina Sawatzky
Telefon: 0361/21096-132

Verkauf:
Jens Hildebrand ■ *Telefon:* 0361/21096-15
Sylvia Höhn ■ *Telefon:* 0361/21096-14
Wolfgang Weiß ■ *Telefon:* 0361/21096-13

Buchhaltung:
Brunhilde Brescius
Telefon: 0361/21096-11

www.mad-games.de

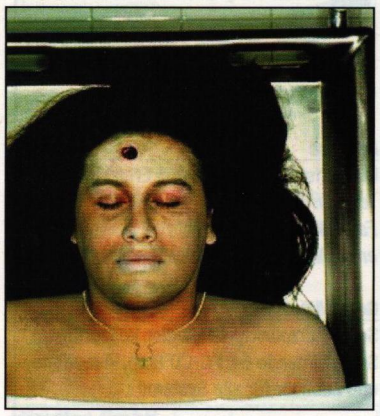
Unglaublich, aber wahr...

Nachdem man als Redaktions-Harlekin neuerdings in der MCV nicht mehr die Möglichkeit hat, seine intellektuelle Kapazität anhand eines Rededuells mit Holowaty und Fröhlich zu demonstrieren, sei hiermit eine neue, hochinformative Rubrik eröffnet! Einmal im Monat stelle ich Ihnen die ungewöhnlichsten Nachrichten, Vorfälle und Gerüchte im Computer- und Videospielegeschäft vor.

Viel Spaß! Ihr Falko Ossmann

John Romero lebt länger....

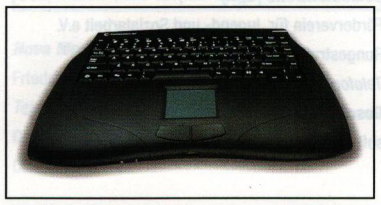
Unglaublich, aber wahr: Die US-Spielewebseite Adrenalin Vault hatte vor einigen Tagen gemeldet, Spieleguru John Romero, Mitgründer von `Doom´- und `Quake´-Hersteller id Software, sei Opfer eines Anschlages geworden und weile nicht mehr unter den Lebenden. Doch die amerikanischen Kollegen sind auf einen makabren Scherz des exzentrischen Texaners hereingefallen: Romero wurde in einem `Top Twenty Texans´-Artikel des Texas Monthly Magazine als eine der wichtigsten Persönlichkeiten des US-Bundesstaates vorgestellt. Romero griff jedoch bei der Anfrage nach einem Lichtbild nicht zum Paßfoto, sondern lieferte sein als Leiche geschminktes Konterfei mit einem Einschußloch in der Stirn. Danach war es eine Frage von Stunden, bis Romeros Foto, das zudem auf einem Seziertisch der Austiner Pathologie aufgenommen wurde, im Internet zirkulierte. Inzwischen hat Adrenaline Vault die Story zurückgezogen, und John Romero werkelt wieder quicklebendig an seinem neuen 3D-Actionspiel `Daikatana´...



Makabrer Scherz mit John Romero: Der Spiele-Guru ließ sich für das Texas Monthly Magazine als Leiche schminken.

...und der C64 auch!

Der C64 ist offenbar nicht totzukriegen: Der von Fans liebevoll auf „Brotkasten" getaufte Computerzwerg ist nicht etwa im Museum um die Ecke wieder aufgetaucht, sondern könnte bald wieder in den Händlerregalen stehen. Wer's nicht glaubt, sollte sich mit dem belgischen Unternehmen Web Computers International (Tel.: 0032-3-2609292) in Verbindung setzen. Die



Hurra, er lebt noch: Die C64-Reinkarnation kommt als Internet-Set-Top-Box auf den Markt.

Firma liefert seit einer Woche eine Set-Top-Box zum Anschluß an den Fernseher aus, die tatsächlich Markenzeichen und Namen des Commodore 64 trägt. Der Kleine sieht allerdings nicht nur wesentlich moderner aus als der Namensvetter, sondern kann auch mehr. User dürfen sich mit Textverarbeitung (Lotus AmiPro) oder mit Tabellenkalkulationen (Lotus 123) vergnügen oder per eingebautem Modem im Internet surfen. Was das Ganze noch mit dem C64 zu tun hat? Ganz einfach: Mit der integrierten C64-Emulation kann man alles spielen, was einmal zu Gründertagen der Computerspielebranche über den Monitor flimmerte. Da bleibt nur noch eine Frage offen: Wann beginnt IBM mit dem Relaunch des Rechenschiebers?

Wing Commander – Where do you want to wait today?

Neue Wege wollte EA-Tochter Origin gehen: `Wing Commander: Secret Ops´ soll ausschließlich kostenlos per Download im Internet vertrieben werden. Eine schwere Hürde gilt es aber nicht nur im Online-Entwicklungsland Deutschland zu nehmen: Schon das Basisprogramm hat 115 Megabyte; das `Speech Pack´ für die Sprachausgabe ist 65 Megabyte groß. Das bedeutet, daß selbst ISDN- und Standleitung-gesegnete Spieler mindestens sieben Stunden lang herunterladen. Andere, weniger gut ausgestattete Weltraumpiloten (Höchststrafe AOL oder T-Online) können durchaus schon mal 24 Stunden für die Datenübertragung einplanen. Erleben nun Brettspiele eine Renaissance? Bilden sich Bürgerinitiativen gegen Download-Terror? Fragen über Fragen: Wir dagegen starren weiter auf sich zeitlupenartig vergrößernde Übertragungsbalken in unseren Downloadfenstern... *(fo)* ▮

Fotos: WCI (1), ION Storm (1), MCV (7)

Impressum

Anschrift des Verlags:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Anschrift der Redaktion:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion MCV
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Geschäftsführer:
Dr. Rainer Cordes,
Christian Geltenpoth

Chefredakteur:
Christoph Holowaty
(ch/V.i.S.d.P.)
Tel.: 0911-2872-145
email: cholowaty@computec.de

Redaktion:
Falko Ossmann (fo)
Tel.: 0911-2872-146
email: fossmann@computec.de

Jürgen Fröhlich (jf)
Tel.: 0911-2872-194
email: jfroehlich@computec.de
Redaktionsfax: 0911-2872-200

Korrespondenz USA:
Christian Svensson (cs),
Florian Stangl (fs)

Redaktionsassistenz:
Jürgen Melzer

Bildredaktion: Richard Schöller

Lektorat: Margit Koch

Layout: Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Hans Strobel, Christian Harnoth, Gisela Tröger, Christina Sachse

Konzept, Gestaltung der Eigenanzeigen:
Martin Reimann, Oliver Schneider, Sandra Wendorf

Anzeigenkontakt:
Computec Media Services GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: 09 11-2872-100
Telefax: 09 11-2872-240

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat
(Anzeigenleitung/V.i.S.d.P)
Tel.: 09 11-28 72-141
email: tnszameitat@computec.de

Wolfgang Menne
Tel.: 09 11-2872-144
email: wgmenne@computec.de

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer
Tel.: 09 11-2872-140
email: asklopfer@computec.de

Anzeigenassistenz:
Claudia Rudolph
Tel.: 09 11-2872-143
email: carudolph@computec.de

Produktionsleitung:
Michael Schraut

Druck: ODN, Nürnberg

Manuskripte und Einsendungen:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht Text: Alle in MCV veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Abonnement:
MCV kostet im Abonnement 12,- DM.
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Abobetreuung:
Telefon: 0911-53251 79

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg

Verbreitete Auflage
II. Quartal 1998
13.100 Exemplare

Anschrift der Redaktion:
MCV Media UK Ltd.
Business Centre
Hampden House
Hitchin Road
GB Arlesey
Bedfordshire SG 15 6RT

Geschäftsführer:
Stuart Dinsey,
Christoph Holowaty

Chefredakteur:
Stuart Dinsey (sd)
Tel.: 0044-1462-832-236
email: sdinsey@aol.com

Redaktion:
Lisa Foster
(lf stellv. Chefred.)
Tel.: 0044-1462-832-233
email: mcvnews@aol.com

Owain Bennallack (ob)
Tel.: 0044-1462-832-270

George Kotsiofides (gk)
Tel.: 0044-1462-832-230

Freie Mitarbeiter:
Dave Roberts (dr), Tim Green (tg), Colin Campbell (cc), Andy Hutchinson (ah)

Anzeigenverkauf:
Alexandra Jarvis
Tel.: 0044-1462-832-235

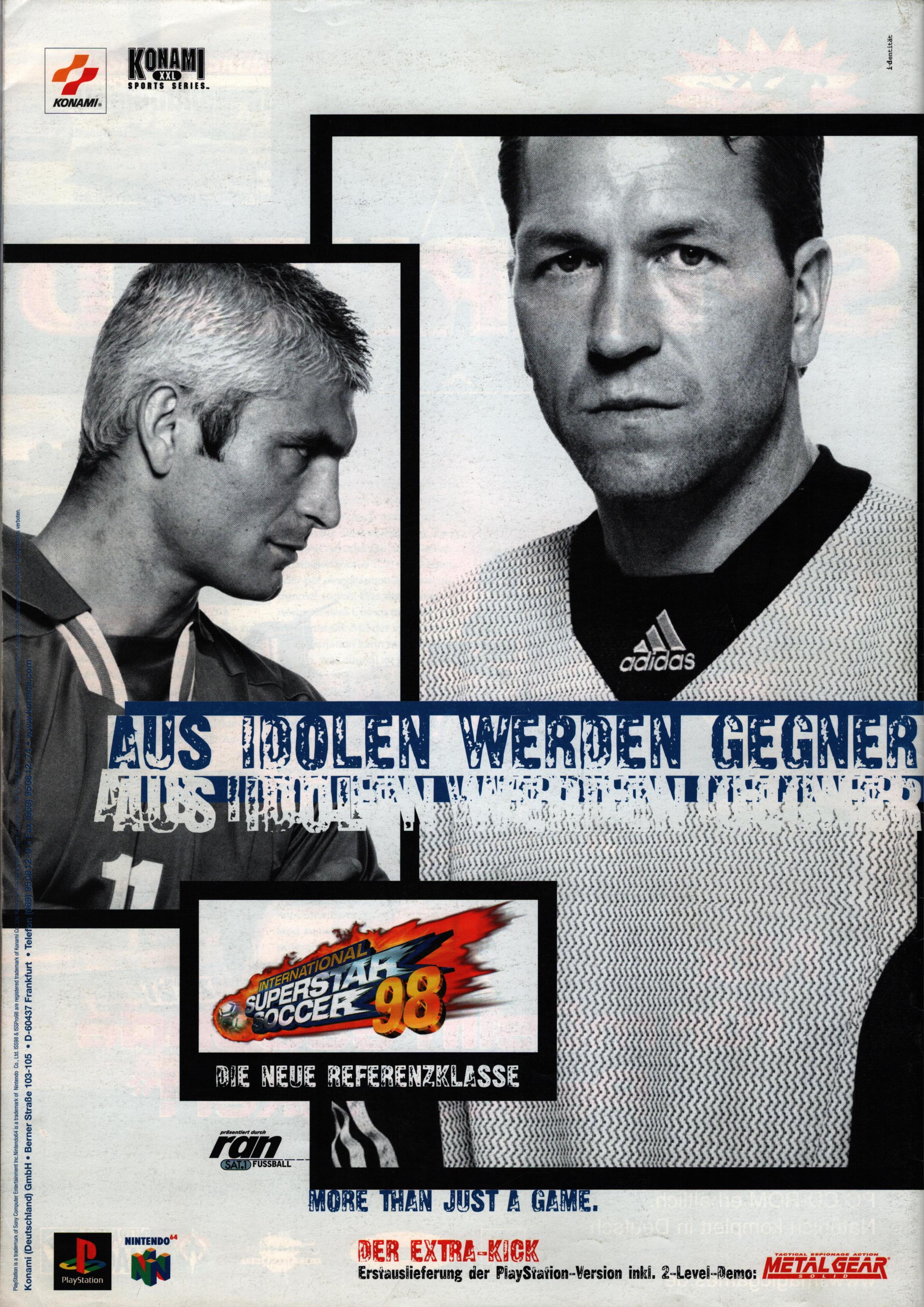
Druck:
The Magazine Printing Co.

SPEARHEAD

Nix für müslifressende Peacemaker!*

*für die Anderen ab Oktober auf PC CD-ROM erhältlich.
Natürlich komplett in Deutsch.

www.imagicgames.de


KONAMI
KONAMI XXL SPORTS SERIES
i-dentität
AUS IDOLEN WERDEN GEGNER
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98
DIE NEUE REFERENZKLASSE
präsentiert durch ran SAT.1 FUSSBALL
MORE THAN JUST A GAME.
DER EXTRA-KICK
Erstauslieferung der PlayStation-Version inkl. 2-Level-Demo:
TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID
PlayStation
NINTENDO64
Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 9508 12-0 • Fax (069) 9508 12-74 • www.konami.com
PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.Nintendo64 is a trademark of Nintendo Co., Ltd. ISS98 & ISSPro98 are registered trademark of Konami Co., Ltd.